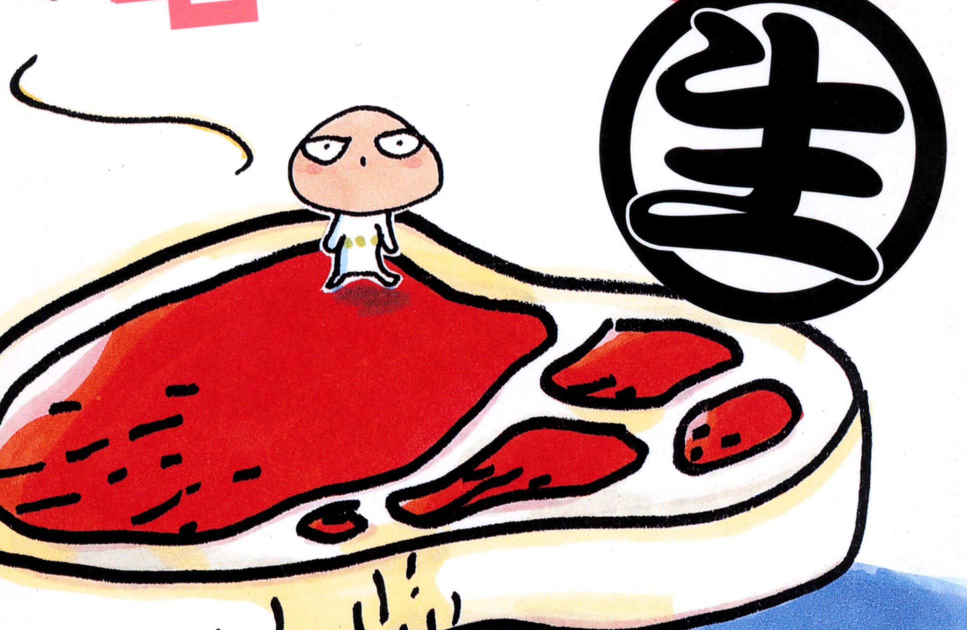
平成9年4月25日発行第4巻第4号通巻第19号
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから



特集 読者によるFFVII批評

ゲーム批評に寄せられた読者の生声総集編

特別描き下ろしマンガ
ひまわり地獄番外編「沢田家の朝」林家志弦

特別付録 ゲーム批評特製うーちゃんシール

ノリにこだわりました

粘着面に最高級の増粘多糖類を
使用（…たぶん）。
地球に優しくない化学成分が、
アナタのハートをとらえます。



基本原価
1セットあたり
78円

ゲーム批評特製
うーちゃんシール使いかたマニュアル

品名「うーちゃんシール」

［学名］
サボイ・スキャッタレイラ・純子

［主成分］
言えません
（ワシントン条約による）

［効能］
子供だまし、まぶたの矯正、
ボケ促進、毛穴の汚れとり
以上4項目のみ

［用法］
①まず、手を石けんでよく洗い、清潔にします。
②シール本体をフレームから2年以上かけて、ゆっくりはがします。このとき、はがす方向は反時計回りでなければなりません。
③はがれたら、フレームを好きな場所に貼りましょう。
※シール本体は、アナタのライバルに必ずすすり泣きしながらプレゼントして下さい。きっと喜ばれます。

うーちゃんシールを集めて仲居さんをもらおう！

プレゼントキャンペーン実施中

うーちゃんシールに表記されている「イラスト：さいとーあゆみ」の「ー」の部分だけを切り取り、32億枚を1口としてご応募下さい。
抽選でドン臭い仲居さんをプレゼント致します（応募の秘密厳守）。



プレゼント商品
「仲居さん」（本名：衣袋きみ）
昨年末、別府温泉の旅館をリストラ。
最近ハマっているゲームは「重装機兵レイノス2」。



注意！
こんなものには貼らないで下さい。

…券
…分を十分落として下さい。

安岡力也
殺されます。

…島
…特定できません。

和田アキ子
死にたいのですか？

…ヘビ
…す。

エリツィン大統領
貼った直後から核戦争です。

…々へ
うーちゃんシールを無断でかっぱらうお客様がおりましたら、ただちにカウンターに備え付けの希塩酸を浴びせるか、ドーベルマンに襲わせるかのいずれかでご対処いただくよう、お願い申し上げます。

ゲーム批評特製 うーちゃんシール



イラスト：さいとーあゆみ

CONTENTS

投稿ゲーム批評　読者あってのの本ですから



Illustration /Ayumi Saitoh　Cover Design /Ken Kaneko

特集

緊急スペシャル企画

読者によるFFⅦ批評

ゲーム批評読者から「ファイナルファンタジーⅦ」に対する声が多数寄せられました。そこで、それらを一堂に集めてお送りします。これがゲーム批評読者の考える「FFⅦ」です。



フィクションに求められるリアリティとは

いや、笑わせてくれる。

何がって今回のFFⅦのこと、巷じゃリアルだ緻密だ書き込みがすごいといわれるあのグラフィックがいかにトンデモやらかしていることとか。ここでは一つ検証していこうと思う。

まずはあのバイク、主人公が乗っていていかにもかっこ良さげだが、実はステアリングがじかにボディについていて曲がらない、エンジンのわきに意味不明のパイプがある、さらにペダルの位置がマフラーに近すぎて足が焼けこげてしまう…。等々他にもこまかいことつっこみ始めたら両手の指じゃきかない。

お次はあのこわれた教会。

おそらくはシナリオ上重要なイベントだとは思うがロケットがつっこんだのになんで当たった場所しかこわれていないのだろうか。ロケットがまともにぶつかったらふつうは全壊、良くてまず屋根はふっとぶ。これじゃとても感動どころではない。さらには列車墓場のレール、カーブの角度が急に曲がりすぎて車両の長さとあっていない。

海洋都市ジュノンの砲台、砲身が2ヶ所で固定され、上下左右に旋回させることができないのでまったく役に立たない…等々一画面のかなりの箇所にグラフィックのトンデモをやっているのである。

そんなのゲームだからいちいち目くじら立てるな、という意見もあるだろう。しかしですよ、「リアリティ」をうたい文句にして果たしてこういうトンデモは許されるべきなのだろうか？

同じくCGをあつかったゲーム、たとえばバイオハザードなどでは元建築会社に勤めていた母がうなるほど、あの古びた洋館は「建物」としてなり立っているのである。

グラフィックでFFに差をつけられ、その点ゲーム誌の評価の低いDQではたとえば民家の屋根にはきちんと雨もりをふせぐ、といのグラフィックが描かれ、2DRPGの「記号論」の中で精一杯、リアリティを追求しているのである。

ゲームに限らず、映画、小説、アニメなどすべてのサブカルチャーにおけることだが、フィクションという大ウソをつくためには細かいウソはけっして許されるべきではない。それは全体からリアリティを奪いとり陳腐なものにしてしまう。こんなトンデモを堂々とやっているということは作り手が細かい資料調査を全然やっていない証拠であろう。開発速度を早くするのはいっこうにかまわないがきちんとリアリティを追求してほしかった……元FFファンとして。

（神奈川県　水野圭一郎）

読者によるFFⅧ批評



次世代RPGのお手本としてのFFⅦ

FFⅦのテーマは「命」。星を救うため、そしてそれは自分のために戦う物語であった。しかし、私の家のクラウドたちは、テーマのそれとは少々異なる。何だかすごいムチャをするのだ。みなさんの家のクラウドたちは、どうだろう。

星を救うという大義名分の庇護の元、ある時は強力な魔法を、又ある時は極悪な召喚獣をもって、町を壊し、人や動物を殺し、森の緑を焼き払うクラウドたち。セフィロスを倒すため、神羅と戦うため、あるいは目の前の敵に殺られないため、それは仕方のないことかもしれない。しかし、だからと言って何をやってもいいという論法は、どうにも納得できないし、それではペルーのゲリラと同じだ。

とにかくド派手な戦闘にしたいがための過剰な破壊的演出。これには、私などでは到底計り知れないような深い意図があるのかもしれない。しかし、少なくとも私がみる限り、これは開発者の自己満足である。しかも、こういった独りよがりなゲームデザインは、何も戦闘に限ったことではない。美しいグラフィックが生む、分かりにくいマップデザインと不条理な空間デザイン。どうしても登場させたい神羅鉄道の非合理性を始めとした、魔法と科学が混在するメチャクチャな文明社会。さらにはマテリアというシステムは一体何なのか。現代に置き換えるなら、コンビニでたやすく銃が手に入るようなものである。これらがFFⅦの物語や世界観をいかに陳腐なものにしているか、容易に語り尽くせないものがある。

とは言っても所詮ゲームである。ここまで手厳しく批判するのは、少々ルール違反というものだ。しかし、そんなルールは彼らに通用しない。開発スタッフの口をついて出た、目を疑いたくなるようなコメント。彼らの語る映画的演出とは何か。確かに映像としてはそうかもしれない。しかし音声はどうなのか。しゃべりのない映画は、チャップリンだけで十分だ。又、リアリティとはどこにあるのか。誰か教えてくれ。さらには記号論の廃止？　こういうバカ話はやめてほしいし、きっと手塚治虫も草葉の陰で泣いている。全くもって意味不明。ただ一つ確かなことは、FFⅦに残された逃げ道はRPGでも記号論でもない、映画



FFⅦに対する読者の声
（本誌13号アンケートから抜粋）

FFⅦをやってみて、スクウェアをやっぱり認めてしまう。よくあんなソフトを作れたもんだって思う。（兵庫県　真嶋勲）

ポリゴンのキャラは人形だし、会話とかフィックスにしてとってるし、これで映画だなんて笑わせるぜ。（鳥取県　リーダー！）

ビジュアルに凝るのはいいけど戦闘かったるすぎ（特に召喚シーン）。（埼玉県　門脇広海）

絵が死んでいる。キャラが絵の中で浮いてしまっている。また戦闘も大味。（大阪府　フッチー）

面白かったですが、これに感化された他のメーカが、グラフィックのみきれいなシステムすかすかのゲームを作ってくれそうで心配です。（栃木県　うひょひょ星人）

売り方が気に入らない。（熊本県　SEITARO）

何だあのバトルシーンのかったるさ。ワイルド・アームズの倍以上金かけてんなら何とかしろ。（東京都　手力）

的ゲームであるということだ。だとすれば、破綻と矛盾を際限なく生み続ける映画的ゲームとは、一体何者なのか。
　ＦＦⅣ以降続く客観的ＲＰＧ。一つの方向性としては実に興味深いし、何よりも私はＦＦが好きだった。しかし、ことＦＦⅦに至って「これが次世代ＲＰＧのお手本」などという馬鹿げた状況、到底看過できるものではないし、ＦＦについて改めて考えずにはいられない。
Ｐ．Ｓ．開発者は何をしている！みたいな偉そうな事を書いちゃいましたけど、こういう事ってもうＦＦだけの問題じゃないと思う。個々のスタッフに才能があっても、結局それをまとめる力が弱い。どの作品もそういった問題を多かれ少なかれ持っている気がする。だけど、ただこうすれば売れると言った安易な姿勢は、ゲームを作品ではなく商品にしてしまうだけだと思う。
　まあ、特にＦＦが悪いというのではなく、本当に悪いのは周りの状況とかかもしれない。でもそういったものに流されていない作品も現にあるわけだし、ＦＦⅦにはもうちょっと根性みせてもらいたかった。
　堂々と「次世代ＲＰＧのお手本」と言いたいのなら、ゲームではなく芸夢を創って欲しいものだ。
（新潟県　カラマゾフそのもの）



京都府　卯月めい

映画に拘らず王道を進んで欲しい

衝撃的な報道から約1年。圧倒的なデータ容量から生まれたＣＧの導入は映画的演出をめざし、エンタテインメントとして映画を超えようとするファイナルファンタジーⅦ（以下ＦＦⅦ）になにをもたらしたのだろうか。そしてＦＦⅦはゲームと映画を融合させ、映画を超えることが出来たのだろうか。
　「ゲーム」の部分というのは、3Ｄになっても変わらぬＦＦらしい戦闘であり、ミニゲームであり、システムのことをさす。ＦＦⅦはこの部分の進歩が著しく、アクティブタイムバトルはより洗練され、スピーディに。そして3Ｄを存分に生かしたダイナミックなカメラワークがより戦闘を盛り上げ、特に召還魔法においてそのパワーが炸裂している。バランス面においても長年培ってきたノウハウから簡単めのバランスから手強めのバランスへと昇華された。懸念されていたタイムアクセスも一切感じさせない手腕はさすがというべきであろう。またゲーム本筋以外の「遊び」の部分も充実していてゴールドソーサーでの各種ゲームは抜群の完成度を誇り、長く遊ばせようというアイディアに溢れている。とくにチョコボ育成によるチョコボレースへの参加や、飛空艇では行くことの出来ない場所（突然変異？のチョコボで行くことができるようになる）への移動など、バラバラではないつながりのある遊び、というのもすばらしい。
　チョコボのパラメータは基本的に「スピード」「スタミナ」「かしこさ」「仲の良さ」の4つ。前の2つはいうにおよばず、後の2つはうまい具合に表現されていた。自分のチョコボが賢くなれば自動操縦の際ちゃんとインコースをとってくれたり、スタミナを温存しといてくれるし、仲が良ければ手動操縦の際、自分の思う通りに動いてくれる。自分のチョコボが賢く、仲が良いときの一体感はなんともいえないものがある。
　そして、これら「遊び」の根底には「マテリア集め」という、いかにもな要素が流れている。ただストーリーを追いかけただけではおそらく半分と少ししか手に入らないマテリア。ゴールドソーサー

読者によるFFⅧ批評



を遊びつくし、育てたチョコボで世界中を駆け巡った時、やっとすべてのマテリアがそろうのだろう。この懐の深さは今までのFFにはない新たな要素といえるのではないだろうか。

「融合」の部分というのはメインストリームと随所に挿入されているCGの融合をさす。そしてこれこそ今回のFFの目指した理想の産物といえるだろう。

FFⅦのCGは、従来の派手な読み込みとともに切り替わる特別に見せるイベントシーンではなく、あくまでゲーム内における表現手段の一つ、として扱われている。具体的に例をあげると、序盤の列車がミッドガル地下を走るシーンを見たとき、初めてバレットのセリフに重みが出てくる。エアリスが刺されるシーンも普通のポリゴンキャラであればあれほど衝撃を受けることもなかっただろうし、ウェポンの異様な迫力もあれほど伝わってなかったはず。ハイウインド奪取につながるジュノン一連のイベントなどは流れるようにゲームとCGが切り替わり、これぞまさしく「ゲームと映画の融合」といわんばかりの迫力だった。より迫力のあるシーンを表現するために、それがFFⅦのCGだ。

最後に「映画」の部分。FFⅦはある意味非常に映画という言葉に縛られていたように思う。製作を担当したスタッフ全員が「映画を超えたい」という思いが、子どもが大人になりたいといって背伸びをするように働いてしまったのではないか。エアリスが刺されるあのシーン。多くのプレイヤーは大きな衝撃を受け、そして復活できるはずだ、もしくは阻止できるはずだ、と思ったに違いない。しかしユーザーの思いと裏腹に結果は非情だった。このことに関して私はこう思う。復活できてもよかったんじゃないか。阻止できてもよかったんじゃないか。どんなに条件が厳しくてもかまわないから。だって、FFⅦは誰が何といおうとも『ゲーム』なのだから。見せるだけの映画とは違う。プレイヤーの意志が入り込める余地のあるゲームなのだから。メインストーリーではだめでも、夢を見ることが出来るifの世界があってもいいと思う。ゲームなのだから。非常に厳しい条件でもプレイヤー次第でifの世界が作れる。それが映画にはないゲームのみにゆるされた最大の魅力のはず。エンディングもそう。メインはあれでも構わない。だけどifの世界のもっとスッキリするエンディングがあってもいいんじゃないかと思う。煮え切らない、スッキリしないじゃユーザーは納得しませんよ。1回目はスッキリしなかった、でも条件厳しいけどそれさえクリアすれば…、だったらどんなにうれしいことか。そうじゃなきゃ、私たちはこれをいいたかったんだ終わり、じゃユーザーを無視したクリエイターの傲慢ですよ。そんなのゲームじゃなければ映画でもない、誰も望んじゃいない。

FFⅦは私の中では99%映画を超えていた。スクウェアの坂口さん、FFのスタッフのみなさん。映画という言葉に縛られ過ぎていませんか。もっとゲームでいいと思いますよ。私のFFはこんなに輝いているのですから。「FFⅧ」。今から期待してやみません。

（神奈川県　坂本俊一）



東京都　TAKO



FFⅦが示した典型的RPGの面白さ

FFⅦが示した事、それは皮肉にも「典型的な魔王退治のRPGの面白さ」ではないだろうか。過去のFFやDQシリーズは、全て「魔王退治」の物語であり、その基本的なゲームシステムは変化していない。最近、ちょっとした「魔王バッシング」が巻き起こっているが、これはそのようなFFやDQの姿勢に対する批判なのだろう。

しかし、今回のFFⅦは、基本的なゲームシステムはそのままに、従来の魔王退治的なストーリーは大幅に変更されている。

「神羅カンパニー」。これはプレジデント神羅以下、モンスターも含め「魔王とその仲間達」の典型だった。セフィロスの登場でこの従来のパターンは崩れる。

主人公は何のために戦うのだろう。魔王退治RPGでは、ストーリー上は戦闘自体が目的ではなく、魔王とその仲間達を倒すために「成長」し、「強くなる」ための「手段」として、だ。

が、今回は強くなる理由がない。まず主人公の設定が異常に強い事。対するモンスターの致命的な弱さ。さらにセフィロスを「魔王」としても、モンスターは「その仲間達」ではなく、明らかに別の立場の存在である事。つまり、モンスターは敵でも味方でもない、ただの「野生動物」的存在になってしまうからだ。

この「戦闘」が「ストーリー」にどのような影響を与えているか。つまり、決戦を前に死を覚悟する主人公達に、誰が感情移入できるのか、という事だ。ゲームが終了する「死」とは戦闘で全滅する事だが、それはもはや「物理的に不可能」な話で、あまりの説得力のなさに失笑するのがオチだ。

「ゲームと映画の融合」、「ゲームが映画を超える」事を目指しつつ、自らゲームと呼びながら今回のストーリー設定に矛盾するFFのシステム、戦闘の理由も「FFだから」で済ませ、その必要性の乏しさやバランスの悪さを無視した事が、結果としてストーリーそのものを崩壊させてしまっている。

だから、FFやDQを「まず魔王ありき」と批判するのは筋違いではないだろうか。これらのゲームシステムは、「魔王退治」という設定でしか機能しないのだ。逆にFFやDQの魅力を最大限に引き出すために、魔王の存在は欠かせなかった、とは言えないだろうか。今回、「魔王なきFFⅦの世界」の破綻が、図らずもそれを証明する結果となってしまったような気がする。

（北海道　黒猫ジジ）



福岡県　粗挽ずんや

魔晄、そしてマテリアを巡る神羅と主人公

FFⅦのテーマは、星の命だったと思います。主人公であるクラウドを中心に魔晄エネルギーを吸いあげ、権力と利益を手に入れた神羅カンパニーを倒し、星の命である魔晄エネルギーを守ろうとするアバランチのバレットやティファ。星と話す事の出来る古代種セトラの子孫エアリス。様々な人間関係と星の命が絡み合い、話もテンポよく進んでいき、迫力あるCGムービーと音楽が合わさって、大変すばらしい物語だと思います。

しかし、今回アビリティーシステムに採用されたマテリアは、テーマを考えると気になる点があります。

まず、星の命を救うために戦うクラウド達が、星の命である魔晄エネルギーの結晶であるマテリア

読者によるFFVII批評

を使うということです。星の命を使い力を手にするというのは、神羅やセフィロスと同じ事だと思います。人は、生きるために動物を殺し食べなくてはならない。でも一方では、絶滅の危機に瀕している動物を救おうとするといった矛盾したことをする生き物であるかもしれませんが、テーマを星の命としたのだったらもう少し考えて欲しいと思いました。

　また、神羅の作ったマテリアを店で買ったり、道端に落ちているマテリアをお金でも拾うように拾う。プレイヤーにとってマテリアは単なる道具であり、マテリア本来の姿を見失ってしまうのではないでしょうか。

　話を進めていくと、主人公達は、魔晄エネルギーは、星、人、動物すべての魂、精神エネルギーであることを知ります。精神エネルギーは、ライフストリームになり、星をめぐり、新しい命を生みそして死んで精神エネルギーになるという一種の循環をするという事を聞き、主人公達は考え悩みます。しかし、主人公達は、星の命を救うという自分達の目的のため、マテリアが精神エネルギー、星の命の結晶である事を無視してしまっているのではないでしょうか。



　なぜ魔晄エネルギーが結晶化するのでしょうか。精神エネルギーは循環し、新しい命を生み出す、けれども結晶化してしまったらその流れが止まってしまい、新しい命を生み出すことが出来なくなってしまいます（マテリアが成長し生まれるというのは、何の解決にもなっていない。ただ、道具を増やすための行為でしかない）。神羅カンパニーがマテリアを作り出しているとするなら、主人公達は、神羅と何も変わらない事になると思います。

（千葉県　ルシファー神羅）

天野喜孝氏のイラストとFFVIIについて

　FFVIIが発表されてから、野村氏の描いた多くのイメージイラストが公表されましたね。それを見て違和感を覚えたのって僕だけでしょうか。野村氏のイラストが気に入らないというわけではないのですが、FFの世界は天野氏の描く（お持ちになる）イメージの方がしっくりくるよなと思ってしまったのです。確かに野村氏のポップ調のイラストだといろいろな意味で受け入れやすいです。でもそれが裏目に出て、暗黙のうちに築かれていたFFのイメージが崩れてしまうのではないか、というのは考え過ぎでしょうか。考え過ぎですね。

　でも天野氏の描くイメージ、イメージイラストのようなイメージ、印象をVIIでは全く感じませんでした。プレイして面白くてハマっただけに何とも複雑なのですが、それで良い

FFVIIに対する読者の声
（本誌13号アンケートから抜粋）

FFVIIを予約なしでゲームショップで買えた時は「ざまぁみろ」と思ってしまいました。読み込みの時に、たいして感じないストレスを、街を移動するとき思いっきり感じていたら元も子もないと思うわ。ポリゴンで芝居するキャラを見ていると「これをスーファミで2Dのドット絵で、しかも1マスキャラで見てみたい！」とやり場のない情熱がこみ上げてきます。

（群馬県　小野彰子）

「物語」としては評価するが、「ゲーム」として見ればハッキリいって二線級。しょせんクリエイターの自己満足でしかないものだったことが腹立たしい。

（大阪府　児玉誠）

感動大作が見たければ別に映画を見ればよいと思った。

（埼玉県　ＫＡＺ）

画期的なゲームであることに間違いはない。だからこそシステム面の不満が目立つ。

（京都府　ミム）



のかスクウェアとも思う訳です。大切に残さなくてはいけないものを、どこかに置き去りにしてませんか？
（大阪府　平新二）

「FFⅦ」その物語性について

正直言って期待よりも不安が多くて、ドキドキしながら発売を待っていた「FFⅦ」。ゲーム誌にはいわゆる「賛美記事」が溢れかえり、否が応にも世間を盛り上げてくれていたが、アクションゲームを大の苦手とする私にとっては、フルポリゴンによる視覚問題や操作性の不安感が昂まり、「ああ、私は果たして時代についていけるのだろーか」と悶々としていた。

そして1月31日。予感は半分が現実となり残り半分がハズレとなった。

胸躍らせながらパッケージを開けてスタートすると、仕事明けの寝不足の頭に響く、トーンの高い音の連続に頭痛を覚え、また暗い画面を凝視して出口を求め主人公を放浪させている間に眩暈を感じ、慌てて鎮痛剤を飲んだものの胃にきて吐いてしまった。

とにかく半端じゃないくらい目に負担がかかった。あちこちに落ちているアイテムも、よく見えなくて取りこぼしがかなりあった。

それでも話は面白い。頭が壊れようが眼精疲労にもがき苦しもうが、続きを見たい一心で、思わず頑張ってしまう押しの強さがあった。画面も内容も展開もキャラクターも暗黒色に染まっているが、「やっぱりFFだなー」とプレイヤーを納得させる力がある。それは予想以上の満足感にも繋がった。

「よし、ラストまでやるぞぉ」
「吐き気が何だっ、終われば寝ればいい」
「で、どーなるのこの先は？」

本気でワクワクしていた。RPGをプレイしていて久方ぶりの感動だった。が、そんな思いもCD－ROM1枚目が終了した付近から、急速に萎えていくのを感じていた。そう、エアリスが死んだあたりからだ。

FFシリーズは必ずといっていいほど死人が出て、話のキーポイントになっている。それがお涙頂戴路線に繋がっているわけで、ある程度は覚悟していたものの、今回は無性に「理不尽さ」が込み上げてコントローラを投げたくなってしまった。

そして事件以降の主人公が嫌だ。設定上、性格に一貫性があったら困るのかもしれないが、それにつけても言動がまるで噛み合わず、焦点の定まらない問題にこだわって、行動に説得力がない態度がよくわからない。結局、彼にとって重要なのは自己の心の帰結のみであって、エアリスの死は対して意味を持たないものに思えてしまって仕方ないのだ。

彼女の存在はなんだったのだろうか。確かに彼女は主人公が「星を救う」という大義名分の為のキーワードかもしれないが、何故、死ななければならなかったのかが理解できなかった。

主人公の為か？　星の為か？　それとも、最も痛感した印象であるストーリー展開の為の材料とされたのか？

私個人の物書きとしてのスタンスを強調してあえて断言するが、彼女が生きていても話はちゃんと進行するだろう。また、もしくはその方が物語に自由と希望の灯火が見える筈だ。せめて生死不明になって、受け手が「想像」できる展開でも充分だ。

それらのやり方が駄目ならば、全編に渡るキャラクターの心理に、もっと説得力をつける何かが



千葉県　大高一尋

読者によるFFⅦ批評

欲しかった。自己犠牲とエコロジカルな関係を表現するなら、ストーリーとともに、人物をもっと深く掘り下げて描かなくては駄目だ。「プレイヤーがキャラを想像できるようにあえてしなかった」との言い訳などは聞きたくない。少なくともエアリスが登場する前から、話の進行上、絶対に最終的にはクラウドはティファを選ぶと決定しているのならば、エアリスの心の変化と、明確なレーゾンデートルを表現してほしかった。「魂の行き着くところ」へ旅立った彼女が最後にクラウドに微笑みかけた理由を知りたかった。「祈りが星に届いたのだ」では、人間としての彼女が曖昧なままに終結してしまう。

視聴者を納得させる最低限の説明は、受け手の希望を奪って、あくまで自己の物語性を追求した制作者サイドとしての義務である。

ライフストリームの中で見たティファとの思い出のみでは、クラウドに関わるエアリスの意味が伝わってこない。中途半端な自由度と、不条理に固定された展開に、プレイヤーが放り出された感覚を受けて、話が進行するほどにやるせない気が高まってくるだけだ。

だが、あえて制作者がその手法を取らなかったあり方に、「FFⅦ」という存在は、あくまでゲームではなく、作者（この場合、個人も複数で構成されたグループも同等である）の感性を全面に打ち出したビジュアルアートというスタンスを明確に示し出したものなのだと苦い思いで受け止めざるを得なかった。

だとすれば感想は非常に簡単になってくる。

「私はこの物語は好みじゃないです」

それだけだ。

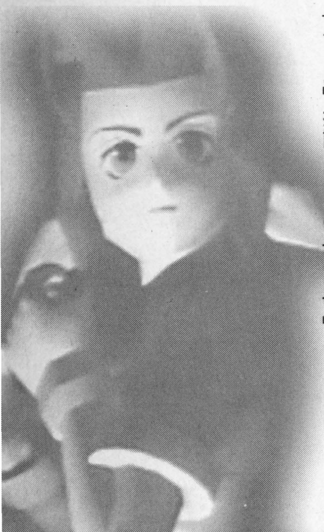
私はゲームというものは自由な感性の集合体であるとともに、プレイヤーの想像力を織り込める小宇宙が内包されている貴重な存在だと考えている。

だからこそ小説でも映画でもない、私たちは「ゲーム」をするのだ。「ゲーム」という一つの文化の形態を堪能するのだ。

自由度を上げることのみが手法ではないと思うが、物語が固定しすぎると「ゲーム」の存在意義は薄れてしまう。エアリスと同じように。

何故、「FFⅦ」が映画ではなくゲームなのかを、もう一度考えてほしいと願っている。（作家）

（兵庫県　相原祐里）



編集部から

PSでの開発や、CG、ポリゴンの多用など、何かと話題の多かった「ファイナルファンタジーⅦ」がとうとう発売されました。読者の皆さんの注目も高く、賛否両論様々な意見が編集部に寄せられました。一つの作品にこれほど多くの声が寄せられたのは、おそらく初めてではないかと思います。「ゲーム」批評としての「FFⅦ」批評は、現在発売中の「ゲーム批評」第14号に掲載していますので、併せてお読み下さい。

さて、映画とゲームの関係が語られることの多い「FFⅦ」。制作者の中に、何か「映画至上主義的」な考え方が感じられるのが気になります。「映画を超えた」とか「もはやゲームではない」という発言が制作者から繰り返される。もちろんジャンルの融合から新しいものが生まれること自体は否定しません。ですが、映画もゲームもそれぞれに独自の表現方法と魅力を持った文化であり、それぞれにまだ大きな可能性を秘めているように思います。映画コンプレックスに突き動かされるのではなくもっと真直ぐにつき進むべきなのではないでしょうか。



ファイナルファンタジーⅦ【RPG】	メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年1月31日

ゲーム批評

読者あっての

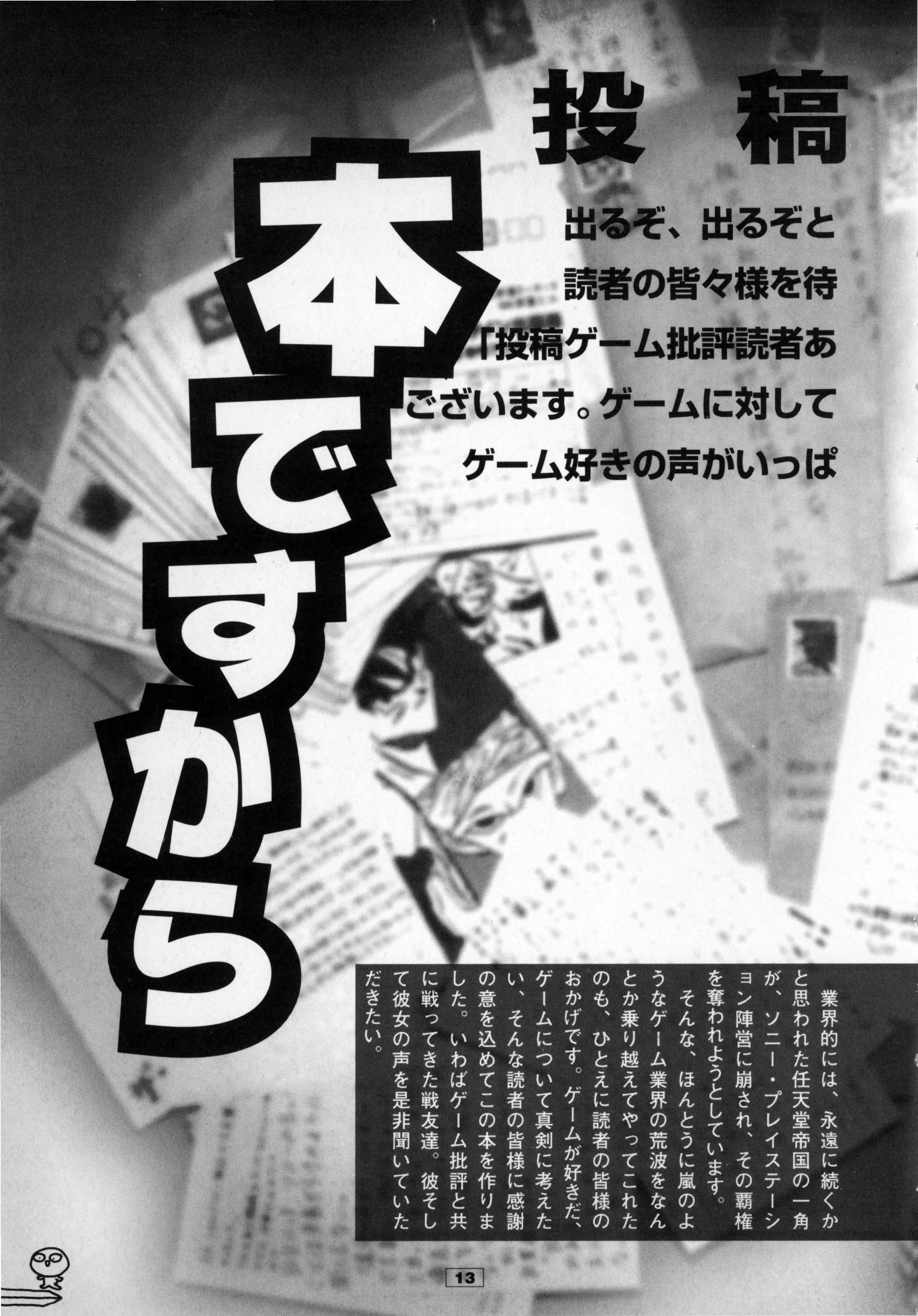
いいながら幾年月。
たせ続けた、これが
っての本ですから」で
怒ってみたり笑ってみたり、
い詰まったそんな本です。

ゲーム批評が創刊されてから、早いもので3年目を迎えています。

その間のゲーム業界はまさに嵐の連続。家庭用ゲーム機は16ビットから32ビット、そして64ビットへと進化し続けています。

それに伴ってゲームの質的変化も著しく、CD−ROMの大容量を生かしたゲームや、ポリゴンを多用したゲームが主流になりつつあり、また、制作者個人を強く反映した作品が発表され始めました。

またパソコンゲームでいえば、WIN95の登場、そしてインターネットを使った世界規模のネットワークゲームが登場し、人気を博しています。



投稿

本ですから

出るぞ、出るぞと
読者の皆々様を待
「投稿ゲーム批評読者あ
ございます。ゲームに対して
ゲーム好きの声がいっぱ

業界的には、永遠に続くかと思われた任天堂帝国の一角が、ソニー・プレイステーション陣営に崩され、その覇権を奪われようとしています。

そんな、ほんとうに嵐のようなゲーム業界の荒波をなんとか乗り越えてやってこれたのも、ひとえに読者の皆様のおかげです。ゲームが好きだ、ゲームについて真剣に考えたい、そんな読者の皆様に感謝の意を込めてこの本を作りました。いわばゲーム批評と共に戦ってきた戦友達。彼そして彼女の声を是非聞いていただきたい。

季刊 ゲーム批評 Vol.1

ファンタジーは死んだのか

読者アンケートから



主な記事

祝創刊! 創刊号の見出しを飾った第一特集は「ファンタジーは死んだのか」。「ファイナルファンタジーⅥは本当に感動的な物語だったのか」「ドラクエシリーズその功罪とジレンマ」の2本柱を筆頭に、女神転生2、ロマンシング サ・ガ2、ファイアーエムブレムなど、RPGを中心にゲームで描かれているファンタジーを検証。第二特集はゲーム業界内事件の真実。カプコンがデータイーストを著作権侵害で訴えた事件を中心に、テレビゲームにおける知的所有権のあり方を扱った「カプコンVSデータイースト 格闘ゲームは誰のものか?」を始め「アイレムのゆくえ…」「ゲームソフトがおもちゃ屋から消える!」など。インタビューにはマザー2の制作を終えたばかりの糸井重里氏が登場。他に特別企画として「ゲーム雑誌の意味」「桝田省治のゲーム広告批評」「次世代ゲーム機無責任座談会」。また「ひまわり地獄」も始まりました。

DATA

'94年9月20日発売

ソフト批評タイトル

- エイリアンVSプレデター
- ジュラシック・パーク
- Jリーグエキサイトステージ'94
- ワールドヒーローズ2JET
- スーパーロボット大戦EX
- デイトナUSA／リッジレーサー
- ホード
- M1タンク プラトゥーン

うーちゃんもメジャー!? デビュー



ゲーム業界の動き（'94年8月～10月）

9/1	メガドライブ付きラジカセが、価格45,000円で発売される。
9/9	ネオジオCD（フロントローディングタイプ）発売。価格は49,800円。
9/21～23	第32回AMショーが開催。バーチャファイター2、真サムライスピリッツなどが出展された。
9/23	プレイディア発売。価格は24,800円。
10/1	3DOTRY発売。価格は54,800円。
10/28	ネオジオCD（トップローディングタイプ）発売。価格は49,800円。

主なタイトル	
9/23	アンジェリーク（SFC）
9/30	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～（MD）
10/18	ソニック&ナックルズ（MD）
10/21	ヘラクレスの栄光Ⅳ～神々からの贈り物～（SFC）
10/28	真・女神転生if…（SFC）
	バーチャファイター2（AC）
	X－MEN（AC）
	ダライアス外伝（AC）
	ヴァンパイア（AC）



ゲーム業界にひとこと言いたい

創刊号に送られた読者の声を一挙紹介

それでは、創刊号に寄せられた代表的な読者の声を紹介していきたいと思います。一番多かったのが、ゲーム文化の現状に対する熱い思い。特に「ゲームは文化なのか」という点について、賛否両論様々な意見が集まりました。

「今はゲームを暇つぶしのために遊ぶのではなく、時間を潰してでもゲームを遊ぶ時代。子供の遊びの大半を占めるゲームのあり方は重要だ。なぜならゲームは魔法の力を持っているのだから…」

「私はコンピュータゲームは日本が世界に誇れる文化だと思います。もっとゲームが一般的なものになってほしいですし、コンピュータ社会になりつつある中、そのチャンスは十分あると思います」

「毛嫌いしている大人も多いと思うのですが、遊んでみてから言ったら？ と言いたくなる。私はおばさんですが、72歳の父親と40歳の弟をゲームファンにしてしまいました」

「よくゲームは子供のものと言われるのがすごく悔しい。でも、うちの母さま（51歳）も、ぷよぷよとかやってます」

「ゲーム文化はまだまだ発展途上の段階。最終的な答えは「時」が出してくれるわけですが、その時私も大きな「何か」を刻み込んでやりたいですね」

一方で「ゲーム＝文化と呼ぶにはまだまだ作品が幼い」という声も寄せられました。

「他の文化（活字、音楽、絵画、映画）と比べてしまえばゲーム文化は可能性はあるけれど、本気で手を出すにはハード、ソフトともまだ幼いです。上手に大きく育っていって、私が60歳になった頃、楽しめればいいなーと思います」

「ゲームの世界って、やっぱ限られた狭い世界だと思う。そこをどうやって広げていくか。ゲーム以外のところでゲーム世界と共通したものを見るってことも必要なことだと思う」

「ユーザーが細分化してきている。格闘系やＲＰＧ系、ゲームをしないコスプレ系など」

「ゲーム文化はいろいろなメディアに広がっていますが、文化の基本の「クリエイト」という部分が未成熟な気がします。クリエイターによって創造された世界を体験することによって、それでありながら自分のものでもある新しい世界を想像（創造）することは、コンピュータゲームの一つの楽しみ方だと思うのですが、それだけの想像力をかき立てられる作品があまりないのは寂しいことだと思う」

「ゲーム業界はあまりの急激な発展のために、健全な成長をすることができなかった。人間で言えば心は赤ん坊のまま体だけ大人になってしまったように。業界は自分たちが文化産業なのだという自覚を持つべきだ」



福岡県　綾野　京

ゲームは文化か否かよりも業界の構造に問題がある！

ゲームは文化と言えるほど成熟したものになっているのか、その正否はともかく、テレビゲームは作品性よりも悪い意味で商業的な意味合いで作られるゲームが多いことも事実です。これは今も昔もあまり変わっていません。こうした業界的な部分に光を当てて欲しいとする声も多く聞かれました。

「今のゲームの流通、業界システムが『新しい』ゲームを産みにくくしている」

「欲しいゲームが品切れで再販もされないのは悲しいことだ」

「あまりにもSFCに偏りすぎ。バカバカしいほどくだらないゲームでもSFCで出せば売れてしまう。その一方でメガドラ、PCエンジンなどの名作が評価されないのは許せない」

「近頃少しゲームから離れていた為かもしれませんが、どうも粗製濫造の気があるようで、深くやりこむことができません。雑誌の売り上げトップを飾るゲームよりも、WIZやティル・ナ・ノーグが面白いと思えてしまうのは哀愁なのでしょうか？」

「制作者側の名前がもっと出てくるべきだと思う。あのインベーダーでさえ誰が作ったか知らない」

「家庭用ゲームだと、隠れた名作と呼ばれるものは口コミで広がり、うまくいけばロングヒットになり得るが、アーケードゲームは口コミで広がったとしても、近くのゲーセンにない、広がる前に消えるなどの理由で体験することもできないのが悲しい」

「流通などではなく、ゲームの楽しさでゲーム機の優劣が決まって欲しい」

当時（'94年9月）はSFCの爛熟期。任天堂が市場の9割を握り、初心会流通のいびつさが肥大化していた時期でした。大作RPGは発売日に並んで買わなければなかなか手に入らない。新作ソフトの値崩れは当たり前といった状況。それだけにゲーム流通の不透明さに不満の声が集まっていたのでしょう。

ゲームの本質はどこにあるのだろう？

さて、当時はバーチャファイターやリッジレーサーといった3Dポリゴンゲームがアーケードで大ブレイク。家庭でもそうしたゲームが遊べるということで、次世代機の話題も高まっていました。そうした次世代機ブームへの期待と不安が入り交じっていた読者も多かったようです。

「次世代マシーンも次々とリリースされるし、これ以上どんな風に進化していくのかな？　楽しみです。5～10年後は一体どうなるんだろう？」

「次世代機、マルチメディアと騒がれているが、本当にゲーム機なのか、と思うような値段やスペックのマシンが出現してきそうです。子供が手軽に遊べなくなるのではないでしょうか」



熊本県　島津弥七

「マシンのパワーアップによって、ポリゴン、リアル至上主義が熱くなっていますが、飾りを追い求めて本質が進化しなくなると、ゲームの一般化などは夢のまた夢になると思います」

「現行機種も満足に使えないソフトハウスが、次世代機を使えるのだろうか」

また、次世代機ブームに関連して、ゲームの本質はどこにあるのかという意見も多く頂きました。

「『遊び』から『現実』に、『やっつける』から『殺す』に、そのうち『リアルな殺し』にならない

ように、遊びの意味を見つめ直した作品、人生の中で教訓となるような作品が出てくる構造を作って欲しい」

「ハードウェアの進化をそれほど歓迎するわけではありません。別にグラフィックが超リアルじゃなくても、ストーリーの面白いゲームでのんびり遊びたい」

「ゲームはやはりシステムが命だと思う。ストーリーや演出を追求するならば映画やマンガにした方が良いと思う。システムに命をかけてほしい」

「ようするに良いゲーム＝画面がきれい、ではなく内容だと思う。プレイヤーをドキドキ、ワクワクさせて初めて良いゲームと評価されるべきだ」

「ファミコンでは、もう面白いゲームは作ることが出来ないのだろうか」



東京都　大橋あかね

SFCが徐々に過去のマシンとなり、N64、PS、SSが現世代機になりつつある昨今。CGやムービー、音声などゲームの評価軸もまた広がりました。その一方でポケモンやシレンといったソフトによるGBの復興や、ミニゲーム機のヒットが、ゲームの進化軸は一つだけではないことを示しています。当時の読者もまた、ゲームがどこに行くのか、漠然とした思いを抱いていたのでしょうか。

ゲーム文化は今後どこへ行くのか

そして最後に、今後のゲーム文化の発展に対する期待と不安の声もまた多かったことを紹介したいと思います。

「私の両親が若かった頃の映画は本当に面白かった。これから20数年後、「お母さん達が若かった頃のゲームの方が面白そうだね」と子供に言われないように、と願っております」

「動脈硬化が進んでいる。何も変わらなければ業界はそのうち枯渇してしまうのではないか」

「ゲームが文化と言えるくらいに大きくなったのは確かだ。そして開発者やユーザーもまた、行き詰まっているのではないかと、最近考えるようになった」

「最近のゲームはオタク的な物が多すぎる。それに難易度もマニア向けという感じの物ばかり。このままでは確実にマニアやオタクの物に限られてしまうだろう。ゲームは新しいメディアであり、エンタテインメントであってほしい」

「今、ゲームはマンガ同様、どんどんマニアックな物になっている。ちょっと息抜きにできるゲームがない」

「ゲーム文化が営利目的にのみとらわれることなく、ユーザーに優しいものに育っていくことを願っている」

「文化と商売の両立というのは、いろいろな意味で難しいと思います。欲というのは抱く方向次第でプラスにもマイナスにも働くものだと思います。願わくば、ゲーム文化ではプラスの方向に働いて欲しいです」

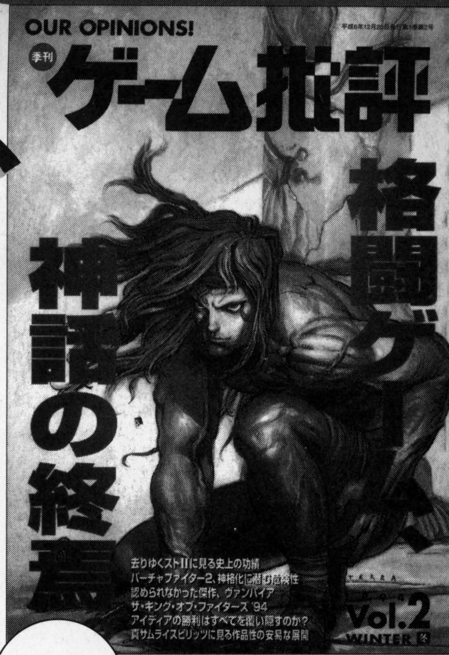
創刊号発刊から約3年。当時と比べるとコンビニでゲームが販売されたり、たまごっちやプリント倶楽部、ミニゲーム機などがテレビゲームの周辺を拡大させていく一方で、子供のゲーム離れなども言われるようになりました。現在PSが一般層を取り込んで国民機化しつつありますが、かつてのSFCの位置づけにはまだ達していません。一方、国内では不振のN64はアメリカで大ブレイクしました。わずか3年で大きく変化したゲーム業界。ゲーム文化は果たしてより豊かなものになったのでしょうか。今後も振り返って考えていきたいと思います。



季刊 ゲーム批評 Vol.2

格闘ゲーム、神話の終焉

読者アンケートから



主な記事

第1特集は大人気の格闘ゲームを取り上げた。主な記事は「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アイディアの勝利は全てを覆い隠すのか?」や「新サムライスピリッツに見る作品性の安易な展開」、「バーチャファイター2、神格化に潜む危険性」など。さらには「認められなかった傑作、ヴァンパイア」や「格闘ゲームが終焉を迎えたというのは、それはマスコミの勝手だ」、「コンシューマー格闘ゲームはつまらない」などといった数多くのソフトや格闘ジャンルそのものを掘り下げ、詳しく分析していった。

さらに、鴻上尚史のインタビュー「G・O・D来襲!! 鴻上尚史野望を語る」も収録、G・O・D発売を控え、氏の熱い思いが込められている。

ゲームソフト批評スペシャルでは「MOTHER2」について、糸井重里・宮本茂・吉田戦車の3人のゲストによるインタビューや制作秘話も掲載。

第2特集は「Hゲームの罪と罰」。アダルトゲームの現状とソフ倫に規制された「卒業Ⅱ」について、ソフ倫の規制観や規制への疑問・意義について考えたもの。

さらにPSやSSが発売直後で沸き立つ次世代機を、事情通の面々が語る袋とじ企画もあった。

また、高いとウワサされていた雑誌の価格が密かに20円下がっている点も見逃せない所だ。

DATA

'94年12月20日発売

ソフト批評タイトル

- ライブ・ア・ライブ
- ヘラクレスの栄光Ⅳ
- ダウン・ザ・ワールド
- デモンズ・ブレイゾン
- ダイナマイトヘッディー
- ルナティックドーンⅡ
- ダライアス外伝

ゲーム業界の動き ('94年10月～12月)

10/4～8	エレクトロニクスショウ'94が開催。PS・SS・3DO・PC-FXなどの次世代ゲーム機が出展された。
11/1	カプコンとデータイーストによる裁判が和解。
11/11	「3DOリアルⅡ」が44,800円で発売。
11/15～16	第6回初心会ソフト展示会が開催。ウルトラ64(仮)とバーチャルボーイが展示。
11/21	6種類のカラーゲームボーイが8,000円で発売。
11/22	「セガサターン」「Vサターン」が発売。価格は44,800円。
12/3	「PlayStation」が39,800円で発売。
12/23	「PC-FX」が49,800円で発売。

主なタイトル

10/1	ザ・キングオブ・ファイターズ'94 (NEO GEO)
11/18	スーパーストリートファイターⅡX(3DO)
11/22	バーチャファイター(SS)
11/25	かまいたちの夜(SFC)
11/26	スーパードンキーコング(SFC)
12/3	リッジレーサー(PS)

次世代機について一言

SS ハードを売ってからソフトの発売日を延ばすなセガ！（京都府　高岡太郎）

☆年末、店頭で山積みになっているサターンの箱を見て、もうダメだと思った。（千葉県　竜水王）

☆何て言われてもサターン買っちゃったんだもん！（福岡県　土岐浩文）

☆私はサターンを買った。確かに面白いけど、早まったかも。やはり任天堂に統一してもらい業界を引っ張ってもらいたい。（神奈川県　まつおん）

☆サターンにあるスロットの穴がMDを切り捨てるためのモノに思えてならない。又、32Xとの共存と言うが、ソフトの分け合いはどうなるのか。大体32Xってのは、一体何のためのモノなのか？（高知県　糧満）

☆サターンのスーチーパイSPECIAL面白いぞ。5月にはPVだ。バーチャ・デイトナ以外のささやかな楽しみ。別にポリゴンなんてやらなくたって結構さ。（宮城県　ぷう）

☆バーチャファイターのリプレイでキャラが飛びすぎ（足しか無かったりする）。（香川県　橋本幸典）

☆なんだかんだと言っても、自分はセガサターンを買います。理由は、松下やソニーはエンタテイメント産業というものを甘く見ているから。アメリカの映画会社の買収の失敗を見れば明らかです。自分でろくなソフトを作らずして他力本願な未来を目指すのはイヤです。（東京都　UG）



神奈川県　柴田絵里

☆あなたのバーチャファイターはREPLAY時にキャラクターが透けませんか？　ウチの次世代機は3回に1回はスケスケです。これがいわゆる「初期ロットで暴走自爆状態」なのでしょうか？　それともハードの性能の限界でしょうか？（大阪府　透明人間）

☆はっきり言って僕はサターンは欲しくない、なぜならセガだから。メガドライブを持ってはいるが、タントアールで友達と盛り上がる以外には使っていない。おもしろいゲームが他にないからだ。そんなセガは信用できない。…でも僕の家には、ベータのビデオがある。ソニーも心配だ。（東京都　SEIJI）

おしえて　げえおひひょう

こんにちは、新人の小田です。読者さんからの編集部への疑問を、編集部の人に聞いて回るのがこのコーナーの主旨。スペースが少ないからドンドン行きますよ！

Q．編集方針に「編集部が価値をみとめたソフトを取り上げる」とあるけど、外のソフトもやってくれますか？（大阪府　あきろと）

そう、お気に入りのソフトの批評も聞いてみたいですよね。ココは編集長に聞いてみましょう。

A．「私たちも気付かない名作は、まだまだあると思います。そういったものがあればどんどん教えて下さい。」（斎藤）（P35へ続く）

PS たのむから「ときめきメモリアル」はポリゴンにしないでくれ。（宮崎県　ぷうかＪターボ）

☆もしナムコがパックマン、ギャラガ、リブルラブル、グロブダー、モトス、トイポップ等々の「ナムコ黄金期ゲームスペシャルパック」なんて物を出したら、スゴイ事になって電波新聞社が大いに困るのではないかナ…と（最近のゲームはあまりどうでもヨイ私）。

（神奈川県　ＫＹＯＮ）

☆ＰＳ欲しいが売り切れ。正月はムリだとか。もーいいや。「バーチャルボーイ」でも買おう。

（岐阜県　岩本吉行）

☆プレステを買ったが…何度も遊べるゲームがないのが気になる。

（東京都　功名亜澄）

☆プレイステーションとセガサターン。どっちを買うか大いに悩んだが、僕はプレイステーションの将来性に賭けた。セガに勝つのはもちろん、任天堂にも一泡吹かせて欲しい。64ビット機と対等に張り合えるぐらいの勢力には成長してほしい。特に「闘神伝」に続くオリジナルの大作が欲しい。

（千葉県　飯塚信寛）

☆ハッキリ言ってプレイステーションはいらない、ソニーはゲーム業界を裏で密かに支配しようと考えている。プレステはゲーム機から追放しよう〜。

（船員）

☆プレイステーションを買いました。ソフトは「熱血親子」のみ。

（東京都　高橋祐介）



熊本県　島津弥七

FX 路線のはっきり見えるＦＸは買いかも。絶対生き残る。（茨城県　ＳＨＯ）

☆私はＦＸのみ買う（つもり）です。でも1年後にプレステ買ってたりして…。でも「京都マシン」は買わない。（京都府　ＴＡＮＫ）

☆時代の異端児、ＦＸはくるぞ〜バカにしている奴らめ！　ざまぁみさらせ。

（埼玉県　バラクーダ天吉）

☆ＰＣ−ＦＸは職人の作ったマシンだ。中途ハンパなポリゴンはバッサリ切り捨ててしまうし、売れば赤字が出るようなマシンは欠陥品だと言わんばかりの価格設定。シビレるね。

（大分県　キライホウ）

☆98とつないでエロゲー三昧…。

（東京都　石原正樹）

☆一般にはカス扱いの「ＦＸ」が1番方向性がはっきりしてる。

（千葉県　田辺祐輔）

☆本当に売る気あるのか。あまりにおそまつな…。今だ3本しか出ていないゲーム群。あれじゃ単に「フルカラーになっただけのＰＣエンジン」と罵声を浴びても仕方がない。

（東京都　斎藤和宏）

☆ＳＳもＰＳもいろいろと爆弾を抱えているというのが、この本を読んでよく分かった。我がＰＣ−ＦＸはのんびりゆとりをもってシェアを拡げていって欲しいと思う。でも、そろそろＰＣエンジンでは見られなかったＮＥＣの本気も見てみたい。

（兵庫県　ＣＲＵＥ）

☆ポリゴン無し？　毎秒30フレームのアニメーション？　おまえはプレイディアか？

（京都府　べんじょスープ1号）

☆ＰＣ−ＦＸって買う人いるの？ねえねえ、あれも次世代機なの？

（千葉県　嶋田善人）

☆ＰＣ−ＦＸはソフトが少なすぎるが、タイトル発表時に嬉しさを噛みしめられそうだ。

（高知県　ＡＩＳ）

それよりも98に入れるＦＸボードはいつ出るんだろう。（神奈川県　ＴａＫ）

Vol.2 読者アンケートから

任天堂機への声
（64bit機・バーチャルボーイなど）

☆はっきり言って任天堂64bit機待ち。リッジ、バーチャ、Dの食卓があったって、ドラクエ、WIZ、テトリス、FFなんかは任天堂で出すんでしょ。それが正直な意見。（愛知県　日高彰）

☆バーチャルボーイはプレイしている様がダサイんでパス。（静岡県　岡本晋）

☆気合いの入ったオリジナルゲームが出揃うまでは、手を出しません。任天堂の次世代機までのつなぎのような気がします。（兵庫県　須本貴章）

☆次世代ゲーム機さえ出なければ、SFCは10年は持つハードだと思う。ところで、次世代機のソフトはハードの性能を見せつけているだけの物が多い。（大阪府　村井良介）

☆とりあえず、任天堂に問いたい。子供に4万円も払わせるのは考えられないというが、ソフト1本に1万円以上払わせるのはいいのか？　蛇足だけど、バーチャルボーイは目に悪そうだぞ。（福岡県　大谷拓也）

3DOへの声

☆今、もっとも注目すべきハードは「サテラビュー」だと思う。インタラクティブTVとして、あるいは遠方の人との対戦、情報交換など、あらゆる可能性があると思う。ヘンなマシンに金使わなくて良かったと思う。（神奈川県　村正）

☆3DO勝つ!!　といいな…。（北海道　EDD）

☆次世代機なのにあのデカさはどうしようもないと思うぞ。3DOとPC−FX。（愛知県　万屋鰻太）

☆3DOに関しては、あまりにひどすぎるハード指向に閉口。PCエンジンみたいに、ソフトの限界から来る拡張なら我慢もできるけど、単なる対抗上のものなのでは勘違いも甚だしい。（千葉県　KM）

他の目立った意見

☆どのハードも価格が高すぎて涙が出てくる。しかもオリジナルゲームがロクにないときた。（東京都　俺様）

☆ポリゴンさえ使えば次世代機なのか？　移植ゲームはゲームセンターでやればいい。（東京都　ビフテキ）

☆これでマーティなんか買う奴いなくなるね。（大阪府　若槻薫）

☆アーケードのゲームを家でやって面白いのか疑問。リッジやデイトナって、あのアクセルやギアを変える感覚があってこそだと思うのだけど。（埼玉県　沖）

☆256ビット機がでるまで待とうかな…。（大阪府　金森桂）

☆次世代ゲーム機の売り上げのキーポイントがRPGだといっている雑誌が多いがそうは思えない。ドラクエとFFが出るゲーム機が売れるだけだと思う。ドラクエやFFより良い作品が出来ても、ドラクエやFFの売り上げには及ばないと思うから。（岡山県　奥田拓也）

☆最近のコナミについてどう思われます？　私は本当に失望しています。あまりにも企業的すぎるからです。サターンとプレステで同タイトルを発表しており、だれが、どうみても両天秤にかけていると分かります。（愛知県　セギャエンタープライゼス）

☆「サターン」「NEO・GEO」は、ちょっとしたショックでふたが開いてしまうので危険だ。次世代うんぬんの前に、ふたをなおして欲しい。（宮城県　松尾海里）

☆ほとんどがCD−ROMで供給されるという事なので、もっとテストプレイ用ソフトの販売が充実すると良いと思う。（福岡県　城戸利晴）

☆頼むから文句ばっかり言わないでくれ。だいたいスーパーファミコンだって最初は「マリオ」以外何もなかったじゃないか。（神奈川県　A）

◎当時は横並びだった「次世代機」。どうせ任天堂の天下さ。なんて思いも束の間、FFがPSで発売。E0がSSで出たりして、どちらも今では4百万台以上普及。時の流れは早いモノですね。



本書に対するご希望や気づいた点

ここに載るとサ、「ガバチョ」みたいな得点がもらえるの？
（北海道　デバッグ所望）

☆表紙の「OUR OPINIONS！」に感銘した。その精神が好き！
（京都府　ザボン）

☆インターネット上でも評判いいですよ。「2号でましたよ～」とか記事が流れています。もしや、陰の営業部員なのでは…。これからもイバラの道を歩んで下さい（笑）。
（鳥取県　片山裕一）

☆FFⅥの批評は大変良かった。他の雑誌はFFシリーズをベタホメにするが、私は「ジジイ（ババア）死なせて感動させよう」的発想が嫌いだ。
（東京都　TSE）

☆御誌はもしかして、「ゲームウォーカー」の対極に位置する雑誌では？
（兵庫県　MD小夜曲）

☆本書で「ときめきメモリアル」のまともな批評をやって欲しい。他誌のようなノスタルジーにひたりまくった現実逃避ぎみの崇拝文はうんざり。女の私としては男性にとって都合の良い女性像や世界観、演出など全てに違和感を覚えてしまうのです。
（兵庫県　天河鈴女）

☆ヴァンパイアが傑作と書いてあって、とてもうれしかったです。プレイして常々思っていた「視覚による楽しませ方」なんか、自分が思っていたまんま書いてあって「オレは間違ってなかったのネ」って思いました。よかった――。
（東京都　依田正美）

☆マルカツPCエンジン休刊までのいきさつを教えてくれ。キビしいだろうが、読んでいた者としてはスッキリしないからね。
（大阪府　レインボー）

☆ヴァンパイアのビジュアルの凄さは、ゲームユーザーよりもヘヴィーなアニメマニアの方が理解している（出来る）と思うのだが…。あれだけのクォリティーはTVアニメでは見られないのに…。
（愛知県　ミッキー）

☆評のうまい人がいっそゲームを作ってみては？　で、クリエイターが批評をして見るというのはどうでしょう。
（茨城県　MAYM）

☆このまま20円ずつ安くなれば、2004年春号には、何とタダになる。でもその頃には「ゲーム批評批評」という雑誌がアスキーから出てるかも。
（福岡県　7B）

☆本の値段については決して高いとは思わない。ただし、この値段で読者を納得させられるだけの記事を書く義務があると思って欲しい。また、情報誌とは違うのだから、多くの読者からファミ通と比べられても、気にすることはない。がんばって欲しい。
（兵庫県　お2500）

☆笑いをとるページが全部空回りしている。なおかつ「ゲーム批評」という本に見事にそぐわない…。
（北海道　EDD）

◎「ヴァンパイア」の意見が多く聞かれる中、本の価格に関しての意見も多かったです。



神奈川県　柴田絵里

この本を購入した理由

「ゲーム批評」。なんだか硬派なイメージの漂うこの雑誌。実際手にして、買うには少しためらいがあった人もいれば、コレだ！とひらめいた人もいるだろう。そんな「ゲーム批評」を、自分はさておき、他の人はなぜこの本を買ったのか…。ここでは、そのチョット気になる他の読者の心の中をのぞいてみることにしましょう。



神奈川県　ねあの

☆最近おもしろい格闘ゲームが減ってきて、気になってたから。（大阪府　風我明）

☆エセ評論家が語るのなんかよりずっと読める。しかも、おもしろいし。（北海道　平野有美）

☆他誌にない批判精神がたっぷりあるから。（神奈川県　はしざき）

☆ゲームに関連する物事に対して、真剣かつ率直な意見が読めるから。（東京都　ＫＥＮ）

☆他の雑誌の多くがゲームソフトの広告誌に近くなっているから。（静岡県　小倉久武）

☆本屋で偶然に裏表紙を上に置かれていて、（誰かが作為的にしたのかも）広告をいれないという内容に感動したため。（神奈川県　瀬戸宏道）

☆マジメな記事が読みたく購入しました。だから、「街で見かけた」シリーズはもうやめてください。ファミ通の「ゲーム帝国」よりひどいですよ。（愛知県　ねこのタマ）

☆ゲーム業界に就職したいと思っているから、その資料として購入を決意しました。（岐阜県　神谷明憲）

☆「街で見かけた～」を。でも2ページ以上になったら怒ります。カラーになったら火を付けます。（京都府　芦田剛）

☆どれを見ても同じ事しか書いてないゲーム誌に飽き飽きしていたから。（茨城県　時間機通信網）

☆あからさまに、あやし過ぎる雑誌だったから。（宮城県　ぷう）

☆立ち読みで済ませようと思ったけど、売れなかったら廃刊になると書いてあったから。（大阪府　永田剛志）

たった一言だけど光っていた理由たち

☆この本を廃刊にさせない為。（静岡県　ＫＩＮ）

☆支援。（愛知県　越智文昭）

☆いい根性してる所。（東京都　成岡めぐみ）

☆裏表紙のコピーに「何か」を感じたから。（大阪府　みかえら）

☆エロ本をはさむのに使った。（埼玉県　バラクーダ天吉）

☆創刊号を買っちゃったから。（神奈川県　ＫＹＯＮ）

☆自分の会社の記事があった。（東京都　山崎真紀）

☆企画屋ジョー。（埼玉県　小鮒芳行）

☆タコヤキのお釣りで買った。（東京都　プチワラ）

◎色々な思いがありますね。いずれにしろ本誌に多くの期待を込めて購入してくれるのは、作り手としてすごく嬉しく思います。期待に沿えるよう頑張りますのでよろしくお願いいたします。（編集部）

FFだ～

季刊 ゲーム批評 Vol.3

次世代機を斬る！

読者アンケートから



DATA

'95年4月1日発売

主な記事

各メーカーから次世代機が発売され、ゲーム業界の動きは活発化した。第一特集はそれに関連し、「次世代を斬る！」と題して一斉に発売された次世代機の高性能なスペックと、それらのソフトについて、開発者へのインタビュー、ソフト批評、読者の声を通しその実像を検証した。また、第二特集「ゲームスクールの実態」ではゲームスクールについて、その成立までの経緯、実態、メーカーのスクールに対する考え方、業界の著名人の意見などを掲載。続いて第三特集は「シューティングゲームの没落」。一時代を築いたシューティングというゲームジャンル。かつての人気はなぜ失われたのか、その歴史とこれから望まれる方向性について考えた。

他にとりわけ注目を集めた記事が「メーカーによる『ゲーム批評』への意見〜セガ編〜」「元SNK社員からの反論」である。ゲーム批評1、2号について、ゲーム業界から寄せられた意見を考え、『ゲーム批評』のあり方について考察した。

また「ゲームソフトの価格は、なぜこんなに違うのか？」では、SFC、次世代機のソフト価格について、定価と店頭価格の関係を検証。

・ソフト紹介　サイバーサイクルズ／アウトフォクシーズ

ソフト批評タイトル

- スーパードンキーコング
- フェーダ
- ブレス オブ ファイアII —使命の子—
- かまいたちの夜
- 海腹川背
- ワンダープロジェクトJ 〜機械の少年ピーノ〜
- ストーリー オブ トア
- メルクリウスプリティ

ゲーム業界の動き（'95年1月〜5月）

3/23	セガ「バーチャファイター」、日本ソフトウェア大賞エンターテインメントソフト部門最優秀賞受賞。
3/31	ワープ、3DOソフト「Dの食卓」完成披露会開催。
4/16	コナミ「ときめきメモリアル」のラジオ番組開始。
4/23	任天堂、衛星データ配信放送、スーパーファミコンアワーの本放送開始。
4月初旬	松下電器、新作3DOソフトの価格を改訂。
4月中旬	日立、ハイサターン発売。
4/28	セガ、サターンソフトの価格帯を5,000円台に値下げ。

主なタイトル

3/31	鉄拳（PS）
3/31	餓狼伝説 SPECIAL（MD）
3/31	RPGツクール（SFC）
4/1	デイトナUSA（SS）

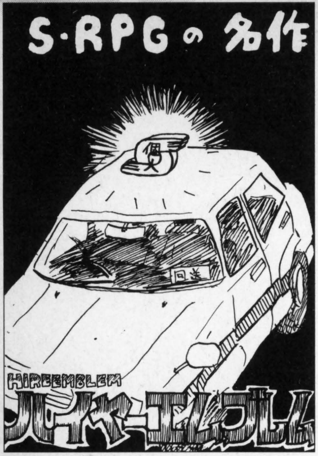
N64発売前の、「僕らの任天堂イメージ」

あの頃の任天堂って?

☆映画やマンガ、小説とは違ったゲームならではの可能性を知っている硬派な企業。（神奈川県　キートン）

☆独裁政治を行う不滅の帝国。（富山県　中川正志）

☆すごくユーザーフレンドリーですが…、サテラビューはBSを持ってない人に対しての嫌がらせとしか思えん。（三重県　とんでもねぇ）



長野県　伊藤　顕

☆ウルトラ64（現N64）、心配です。一昔前のディスクシステムのように、だめになったら消えてしまうのは困ります。（東京都　あさい★らむ）

☆言ってる事とやってることがビミョーに違う。（神奈川県　小林丸）

☆いないと困るが、味方にはなりたくない。（茨城県　ヒロポン）

☆ゲームの初心者を考慮に入れたソフト作りに好感が持てる。（京都府　秋川藤志）

☆まだ「大企業」になり切れていないような。（香川県　サイレントピクシー）

☆独占欲がとても強くてずるがしこいが、一番ユーザーのことを考えている?（東京都　アッテンボロー）

☆信頼度バツグン。（広島県　市村朋大）

☆時代を読むすぐれた力があると思います。でもこのごろ高すぎる。（大阪府　ｔｕｍｏ）

☆キャラのセンスの悪さを何とかしてくれ。（千葉県　ＯＷＬ）

☆社長が怖い。（愛知県　加藤文章）

☆ゼルダの伝説を出したメーカーを悪く言うことはできない。（東京都　水沼祐人）

☆コピーメーカーのくせに版権にうるさい。（山梨県　３３３）

☆発売するオプション（マウス・バズーカ・ＢＡＳＩＣ・ロボット）いつもダメね。（群馬県　ごんたくん福澤）

街みか終了!?

創刊号からの由緒ある名物コーナー、小野さんの「街で見かけた～」は、実は3号にして一度「最終回」を迎えていた。それを見た読者から、こんなお手紙が。

☆小野さんの「街で見かけたシリーズ」を続けて下さい。ああいうページのおかげで、良い味がでるんですよ。続けて続けて続けて続けて続けて…（以下延々と続く）。（千葉県　山上允隆）

☆人気がないからやめちゃうなんて、普通の雑誌とかわんないじゃん。つまんないの。偉そうなこと言ってる割には、こんなもんか。（東京都　猿）

☆小野さん、お笑い芸人は細かいことをいつまでもクヨクヨ考えていてはダメだ。独自のセンスに裏付けのない自信を持って、新しい笑いを模索していって欲しいな。（千葉県　Ｊｉｎｗ）

「街みか」は結局「続・街で見かけた～」として4号で復活。「応援のお葉書、ありがとうございました。素晴らしい」（小野）



☆彼らの時代はじきに終わる。終わって欲しい。（神奈川県　NOB）

☆子供から大人までを貫く硬派な会社で尊敬しています。逆に、ソフトの表現が丸くなってしまっている部分もあり、パソコンソフト的なノリがあまり期待できない。（群馬県　アキラ）

☆他社に対する強気な態度が嫌い。利益のためにROMにこだわっている。（福井県　小林之哲）

☆株主としては、もっとがんばって欲しい。（大阪府　MSS）

☆ずるいけどちゃんとまとまった良作ゲームを出す会社。（愛知県　桑野栄吾）

☆SFCが出た当時は嫌いだったけど、いつの間にかマリオシリーズを全て持っている自分に気づいた。サテラビューまで購入しようとしている。やっぱりどのハードメーカーより安心感がある。（大阪府　ポチョムキン）

☆商売敵を過剰に意識しすぎ。（大阪府　児玉誠）

☆なんと言われてもさすがとしか…いいようない。（秋田県　鈴木良人）

☆よく考えると失敗作が多いのに、なぜか「失敗作を出さない会社」のような印象がある。（東京都　金刺由規）

☆個人的にFCが故障したときのアフターサービスが大変良かったので、信頼できるメーカーだと思っている。（大阪府　赤坂梨津）

☆オリジネーター、商売上手、マスコミのいう程保守的ではなく、結構パイオニア（GB、VB等）。（愛知県　なかひま）

☆「かっこ良さ」以外は全て一流のゲームメーカー。（北海道　E−Z）



大阪府　守谷T教授

廃刊になったのか？
読者大混乱

初期の頃は試行錯誤の連続で、発売予定から遅れてしまうこともあり、読者のみなさまにも心配して頂きました。1、2号の記事内容から、なにか圧力受けちゃったの？　と心配してくださった読者もいました。それらのお叱り、励ましなどの一部をご紹介します。

☆発売日が3週間も遅れるのは許せない。「ゲーム批評」は書店によって、ゲーム雑誌コーナー、文芸誌コーナー、はたまた別冊宝島の一番はしっこ等、様々なところにおいてあるので、さんざん店内を探し回ったあげく、なかった場合には不審人物と思われるのが嫌で、買わなくてもいい本を買ってしまったりで、お金をつかってしまった。（新潟県　アナシマンドロス横山）

☆うぉーっ！　やっと発売か!!　怒りを通り越して一安心というところです。あまりに辛口の批評のため、廃刊に陥ってしまったのかと思ったっす！（埼玉県　八百屋）

☆5月18日にやっと書店から連絡があった。（長野県　きゆかた・だよと）

☆私は3月下旬からずーっと書店を探しました。無理なら予定は未定にしといた方がいいのでは？（熊本県　園田剛）

☆無理に月刊化して、つぶさないようにして下さい。（岡山県　川本賢治）

☆終わらないでね…。（愛知県　夏目紀男）

☆Vol.3が幻にならなくて良かった。3月下旬から本屋に通って良かった。Vol.4が6月？　ム…ムリっぽい。休刊とか廃刊とかにだけはならぬよう頑張って下さい。（東京都　ジェフ子）

☆3月18日に神保町のどの本屋に行っても見あたらないので、「ついに圧力に屈したか」と思ったのですが、4月になって書店に並んでいたので、とりあえずほっとしました。これからも業界のレジスタンスのごとく頑張って下さい。（東京都　内定ほしい）

読者の初恋大特集！ ゲーム誌なのに…？

読者アンケートに突如現れた「あなたの初恋を教えて下さい」の欄。ゲーム誌でなぜ…？ と読者のみなさんは思われたことでしょう。読者の淡い思い出をちょっとだけ公開。

☆すごくかわいい、と思う子がいたのは幼稚園で、とても積極的に話しかけてきました。成人式に彼女は薬指に光るものをつけてました。（茨城県　服部雅洋）



埼玉県　田中裕子

☆小学校2年の時、腰まで髪を伸ばしていた女の子を密かに好きだった。（香川県　野崎和行）

☆もう2度とあんな思いはしたくないです。うっ（涙）。（大阪府　風我）

☆マジメに好きになったのは歴史上の人物だったような気がします。天草四郎さま。アブナイ…。（静岡県　タミーナ）

☆歯科の助手のお姉さんを好きになってしまったのがおそらく最初でしょう。友人にしゃべりまくりました。（広島県　三山将司）

☆ううーむ、遠い話だ。あれは確か小学校4年生の頃…同じクラスのY君をヒソカに想い始めてだなぁ…。あ、それとも小6の時の…。（大阪府　南義仁兵衛）

☆気の迷いだったよ。（静岡県　全能神）

☆淡い淡いお話です。彼は外国人でしたので、ある日突然、強制送還されてしまいました。もう20数年も前のお話です。はい。（福岡県　岬♡玲）

☆関係ないですが僕は好きな子を自分に惚れさせて告白させるなんて遠回しなやり方は卑劣だと思う。（神奈川県　桧山伸一郎）

☆思い出せない（ないかもしんない）。（宮城県　ぷうかJターボ）

☆あれは幼稚園の時じゃった。前の席の女の子の髪の毛がとてもきれいで、思わず「ホレた」と思ったんじゃ。よく考えてみれば、わしゃ、髪の毛が初恋の相手だったんじゃあ。（兵庫県　ピラヤン）

☆小6の時。でもその時ジャイアンみたいなのがみんなの前で好きだと公言していたので、どうにもできなかった。（埼玉県　X）

☆今のダーリンはVF2の結城晶。ポリゴンの男にここまで惚れて大丈夫なのかと思う26歳の春。ダメかも。（東京都　綾小路舞）

☆もうすでに忘却の彼方です…。相手の名前すら出ません。（うどん）

☆小学校3年生の時、となりの席にすわってたケンジ君です。まぁ、よくある話ですが…ケンジ君がやたらと私にちょっかいを出してくるので、友達に話したら、「それは○ちゃんの事好きだからだよ。」と。（新潟県　のをす）

☆聞くなよそんなもん。（群馬県　クレージージじい）



僕等が望む「ゲーム」のカタチ。

僕らが望む「ゲーム批評」

さすが「ゲーム批評」の読者。アンケートにはゲームに対する熱い思いが込められています。

☆「ゲーム文化」というものを理解してくれない人は沢山います。いろいろ話しても、「マニアックな奴」とか、「ゲームはゲームでいいじゃん、別に」とか言われます。ただ、分かってくれないからといって説得するだけではいけないことに気づきました。友人に、プロレスの好きな奴がいます。私は好きではないのでプロレスをバカにしたような口調で話していました。そこで友人は「プロレスを生で見てみろ。そうじゃないのに評価はできないはずだ」と言いました。そこで気が付いたのです。ゲームと同じだと。文化同士のぶつかり合いはどうしてもあることですが、意見を述べあって互いに近づくことが最終的には相手に自分の文化を伝えることだと。

私は言い返しました。「なるほど。だけど俺がゲーセンで乱入してまで対戦相手を求めるのをお前はバカにしただろ」と。お互いに歩み寄れたと思います。

（愛知県　日高彰）

☆ゲームをする人というのは、時間やお金といったことから、やはり学生が中心だと思います。そして、大学生はともかく、中、高生にこそ、この雑誌が読まれるようにならねばならないと思います。その観点から、もっとわかりやすく、具体的には難しい表現を易しい物に変える、横文字の語句を日本語にする、などと言った事もう少し進めるべきだ、と思うのは私だけでしょうか？

（神奈川県　小崎清貴）

☆ゲームは遊ぶ人が、面白いか面白くないかと感じる事が全てであり、制作者がそのゲームを作った過程がどうであったかでその価値が決まる物ではないと思います。ゲームは楽しむ物です。批評は個人レベルのものでいいと思います。ただし、感じたことを正確に伝える必要があると思います。

（広島県　三山将司）

☆人間にモノをわからせるより、コンピュータにもっと人間の言うことを分からせる方が先じゃないですかねぇ。何かを表現したくても、一般人じゃスペースインベーダーすら作れないじゃないですか。より多くの人が作る楽しさを味わえるようにならない限り、ゲームの可能性は広がらないでしょうね。

（千葉県　茂木章）

☆ゲームを作る人たちは自分の満足や名誉やプライドでゲームを作って「さあ遊べ」的、いうならば受動的ゲームが多いと感じる。

自分で考えて行動できるゲームが良いのだと思う。

（東京都）

K.O.F問題

本誌では、Vol.2において、「格闘ゲーム神話の終焉」と題し、ソフトの検証や格闘ゲームというジャンルの現在を探った。そのなかで「キング・オブ・ファイターズ'94」を、アイディアは優れているがシステムの練りこみが足りないと批評。記事掲載後、元SNK開発者から本誌へ意見が寄せられ、本誌はそれを、同じく意見が寄せられたセガの広報インタビューと合わせて、原文のままVol.3に掲載した。元SNKの開発者は「ゲーム開発の人間は実力のあるプロであり、マニアの批評もどきは全くの迷惑であり、またゲーム制作の経験のないアマチュアが雑誌というメディアで勝手な批評をするべきではない」という趣旨の意見を述べた。この記事の反響は大きく、読者も大きな関心を寄せた。読者の意見を、いくつか紹介する。

☆世に出た「作品」に対する批評を拒むという、他の業界では考えられないことを平気でやるぬるま湯ゲーム業界には、熱湯や冷や水をぶっか

読者が考える

こんな記事が読みたいー!!

☆コンピューター用語の基礎知識。でてくる用語が分からないです。（東京都　シュウ）

☆ネオジオの今後。（埼玉県　ＪＡＫＥ）

☆次世代機、どれが消えるか大予想。（兵庫県　ＳＰＹ）

☆ゲーム雑誌の批評。（大阪府　平新一）

☆ヘビーユーザーVSヌルユーザー。（石川県　ＱＵＥＥＮ）

☆どんなゲームがしたいのか、ゲームに文句を言う前にユーザーが言う。（新潟県　柴田直樹）

☆女の子向けゲームについて。（東京都　綾小路舞）

☆重い記事もいいけど、小野さんみたいな息抜きのページも。（東京都　Ｋ次）

☆ゲームクリエイターが愛する他社のゲーム特集。（広島県　ＷＯＬＦ）

☆もう一回スクウェア。（高知県　北里輝美）

☆ゲーム批評に対するゲーム制作側のコメント。（長崎県　ｓａｙｉｋ）

☆周辺機器に対する評価もやってほしい。（埼玉県　プリ）

☆メーカーに迎合しないような記事。普通の雑誌で読めるような記事ならいらないです。（京都府　新井豪）

☆ゲーム会社の社員の生活。（神奈川県　坂井とおる）

☆パソコンからの移植の難しさ。（石川県　Ｓｒａｎ）

☆光栄のソフト価格について。（大阪府　みかえら）

☆将棋・人工知能は人を越えるか！（愛媛県　杉山良太郎）

☆読んでいてＢｌｕｅにならない批評。（茨城県　血気ゴジラ）

☆なぜない　アダルトゲーム批評。（愛知県　ヘルヴィヒ）

☆ゲーム業界における「営業」。（神奈川県　Ｎ．Ｔ）

☆作る側の怒り。（新潟県　柴田直樹）

☆ゲームができるまで。（大阪府　とり）

☆無条件でもてはやされているソフトをビシッと批評した記事。（佐賀県　山口和宏）

☆メーカーからの「反撃」。（栃木県　カニボンバー）

☆斬っちゃってるのが好き。（北海道　緑は樹から）

☆今では入手困難なハードやソフトを売っている店を取材して欲しい。（千葉県　ナイトムーブ２）

☆開発と編集者の討論。（静岡県　永沼ハマー）

☆同ジャンルのゲームの比較研究。（東京都　マルニシ）

☆サークル募集とかあったらいいっす。（熊本県　ＵＮＯ）

けるくらいでちょうど良いと思う。（千葉県　ＦＬＡＴ）

☆ユーザーに対して「最良のモノ」を提供できるのが本当のプロフェッショナルだと思うんです。（兵庫県　真嶋勲）

☆反論の最初の文章に同意します。私もＡＯＵショーに行きました。あるゲームをさんざんやった奴らが、終わった後イヤミっぽく「あー面白かった」「５つは改良点があるね」などと大きな声で言っていたのです。あんたらいったい何様のつもりだ！　と気分が悪くなりました。マニアは嫌い。（神奈川県　白木結花）

☆私もシステムエンジニア10年やっています。プロダクトにクレームを付けられると、じゃーお前が作ってみろよ、みたいな気分になるのは分かるけど、それでは子供のケンカだよね。（大阪府　香林裕美子）

☆メーカーの方の意見は理解できる。社会の中での立場、もちろん個人のプライドもあるだろうし。ただ、「良質の作品を低価格で」という、誰もが願う課題を目指して、ユーザーも含めた業界がお互いに謙虚に耳を傾け合うことが大事です。（大阪府　奈島広治）



季刊 ゲーム批評 Vol.4
帝王任天堂の悲哀と栄光
読者アンケートから



主な記事

この頃はPS・SSの攻勢が続く中、任天堂によるウルトラ64（現N64）発売に期待が寄せられていた。第1特集は総力特集として、任天堂について取り上げた。「沈黙する帝王は再び玉座につけるのか」を始め、主な内容としては「ウルトラ64（現N64）はすべてを凌駕できるのか」「ハイスペック戦争で生き残れるのかバーチャルボーイ」「サテラビューの理想と現実」「天までとどくか？『ジャックと豆の木』プロジェクト」など。

また、現場や読者の声として「任天堂取締役　今西氏インタビュー」「読者の声　任天堂ってどんなメーカー？」等の意見を掲載。

その他、読み物としては著名人によるファミコン隠れた名作ソフトも紹介。

特集2は「ときめきメモリアルの底力」と題し、PS版発売で人気を博したときメモを中心に、ワンダープロジェクトJ／ダービースタリオンⅢ／プリンセスメーカーなど「育成シミュレーション」の魅力と本質を追求した。

また、同ジャンルの注目ソフトを比較・考察するソフト批評スペシャル。ザ・対決バトルロイヤルを掲載。「スーパーファミスタ4 VS 実況パワフルプロ野球2」や「キリーク・ザ・ブラッド VS ダイタロス」「信長の野望・天翔記 VS 銀河英雄伝説Ⅳ」の6タイトル。

さらに、今号からの新連載として、雨宮慶太の「雨宮日記」、飯野賢治による「エビスからの手紙」、田尻智の「電視遊戯考現学講座」がスタートした。

DATA

'95年7月10日発売

ソフト批評タイトル

●鉄拳
●ジャンピングフラッシュ！
●エイリアンソルジャー
●Dの食卓
●フロントミッション
●3次元格闘ボールズ
●レディストーカー
～過去からの挑戦～
●第4次スーパーロボット大戦
●ダンジョンハック
●クロノ・トリガー
●愛・超兄貴
●パンツァードラグーン

ゲーム業界の動き（'95年5月～7月）

5/11～13	米LAでE 3開催。ウルトラ64やスーパードンキーコングの続編などが展示された。
6/1～4	幕張メッセで'95東京おもちゃショーが開催。目玉は、SS「バーチャファイター2」とPS「リッジレーサー2」。
6/12～13	カプコンによる「ストリートファイターZERO」内覧会が行われた。

主なタイトル

6/16	プリンセスメーカー2（PCエンジン）
6/30	アーク ザ ラッド（PS）
6/30	アクアノートの休日（PS）
7/28	Dの食卓（SS）

「ゲーム批評」にもの申す

他誌と比較して…

☆全て白黒のページなのは逆に新しく感じていい。こうしてみると他の雑誌はいかに広告などでカラーページが多いか分かる。あれだけあれば、…いいづらいだろうと思う。（愛知県　赤いすいせい）

☆単純にしょぼいとか面白いとか難しいとか楽な表現でしかゲームを見ていない人や雑誌が多過ぎ！

貴誌には批評を読んだ人が「よし、おれが試してやろう!!」みたいな、批評を受けたゲームをついやってみたくなるような批評をして欲しい（長所と短所を平等にピックアップして欲しい）。

また、ゲーム性とはなにか!?評価の基準とは何か!? を是非、追求して欲しい。（大阪府　高本武士）

☆価格が高い!! いっその事コピー本にするとか…。（三重県　地水火風）



静岡県　リンクス

本誌の批評について

☆一面から見た考察だけで終わらせないで欲しい。仮説でもいいから多面的に見て。自分の感じたままではなく、他人ならどう見るのかを考えて欲しい。（長野県　伊藤顕）

☆個人的には、そのゲームの全面を読者に見せて、読者自身がそのゲームを見つめ直す、というレベルの本になったらうれしいです。

山本珠子さんの意見って（ゲーム批評で面白いとあっても、私にはつまらないかもしれないので気にしないという意見）とても大事な事だと思いマス。（千葉県　山上允隆）

☆批評をする人は、よりたくさんの意見をいいトコ取りするのが大切ですよ。そうすればさらによい意見が出来てくると思う（皆同じ意見になったらつまらん）。（京都府　伊勢谷裕）

「隠れた名作ソフト」について

☆今号の「隠れた名作ソフト」で紹介されていた「カオスワールド」（FC）をさっそく中古店で購入（なんと260円!）。そのおもしろいことおもしろいこと！　取説がないので魔法・アイテムがよく分からなかったりするのだが、それもまたミステリアス。（神奈川県　二児のママ）

4号に対しての熱い声

☆特集1について。任天堂の今西氏インタビューについて。いつインタビューしたかにもよるとは思うが、強引な理論の展開が見られたのには驚いた。PSやSSがあれだけ売れている事実を認識出来ないのだろうか？

あと個人的に思うのだが、サードパーティが奇想天外なソフトを多く出すハードが元気なハードだと思う。ウルトラ64（現N64）のセカンドパーティ制は、スクウェアの最近のゲームのつまらなさを考えると、保守的だと思う。

「コンピュータ業界で最も重要なことは、攻撃性である」　――ビル・ゲイツ

（埼玉県　石井中）



ゲームの批評はどうあるべきだと思いますか？

まずは取り扱う作品や制作者について

☆僕は、批判ばかりしなくてはならないような駄作は取り上げるべきではないと思うのです。書評だって、駄作に文句をつけるようなことはしません。ユーザーが知りたいのは、駄作ではなく、自分が知らない名作を批評によって知り、遊びたいゲームを増やすことに意義があると思うのです。

（大阪府　村井良介）

☆取り扱う作品によっては、プレイヤーの層が違う事を理解した上で、この層に対しての視点、あの層に対しての視点と、切り替えて評価してその旨を明確に説明すべきだと思う。

（京都府　秋川藤志）

☆制作者の意図をもう少し紹介した上で批評して欲しい。そうしたものなしに批評して、反論してくれでは、一見公平に見えてもそうではないし、批評を通じてゲームを語ることはできない。またそうした意図を知ることで作品をより知ることが出来る。

（愛知県　今枝俊治）

批評する側の人間に必要なものは何か

☆評者はマニアであると同時に素人の目も必要だと思います。

先日、ゲームをあまりプレイしない友人とゲーセンにいってバーチャをやったのですが、「思いどおりに動かない。操作が全然バーチャルじゃない」と大不評。今度は鉄拳をやったら、「左右の手足が自由に動かせるのがいい」などと言いつつ夢中でプレイをしていました。それを見て思ったのが、何故レースゲームは常に安定した人気があるのか、ということ。

アクセルを踏めば加速。ハンドルを左にきれば左に曲がる。当たり前のことだけど自分が思った通りにキャラが動かせるのは楽しい、それはそれだけで楽しく大事な事だと思います。バーチャと鉄拳のどちらがいいゲームなのでしょうか。

マニアの見方にならない、苦労した事による、思い入れにも左右されない純粋かつ客観的な批評をする人が望まれると思います。

（広島県　鈴木一穂）

☆ゲームの評論家には変な名前が付いている人が多いが、もうそろそろ、そういうのから脱却したら？（制作者側にも言える）

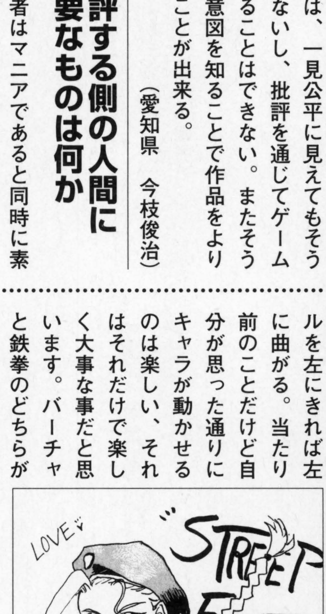
（沖縄県　侍ヴィクトリー）

☆わかりやすい言葉で、好きか嫌いか具体的に示して欲しい。たまに哲学的とか、洋楽の専門知識が無いと読めないものは、ゲーム誌以外でやってもらいたい。

（愛知県　ねこのたま）

☆理想としては、ある程度ゲームの数をこなした人を対象にして批評させる。その際、その人に批評するゲームに個人的な思い入れや偏見がなく、事前に情報も与えてはならない。その上でゲームをプレイ。そして終了後に批評。「これ、どうだった？」って聞く。これがベスト。

（埼玉県　小鮒芳行）



静岡県　リンクス

Vol.4 読者アンケートから

☆誰もが納得する「名作」などあり得ないように、誰もが納得する批評もありえないと思う。ならば、例え少しばかり辛口であろうとも批評する側に愛情があればかまわないと思います。愛情があればね。（大阪府　渡辺英一郎）

批評には客観的姿勢も必要

☆客観的な視点から、ゲームソフトの長所短所を分かりやすく紹介する。さらに開発者へ次回作への情熱を与えられれば最高。（埼玉県　Y76はしもと）

☆客観性、それを支える正確な分析、そしてゲームに対する思い入れ。それら全部が必要。



三重県　神崎かるな

☆新たな見方を提示してくれるもの。そして購入動機を与えてくれるもの。重要なのは、出来るだけニュートラルな観点でゲームをとらえているということ…かな？（大阪府　T.S）

☆確かに書く方も客観的になる必要があります。でも、最近の流行になりつつある「辛口＝いい批評」は間違いです。（長野県　史崎稔之）

作品の良い点悪い点を見抜くのも批評

☆けなすのはいいけど、ホメる所は、キチンとほめる。どんなゲームにも悪い所はあるから。（兵庫県　まじん）

☆欠点の指摘だけでなく、その欠点はどうすれば良くなるのかを、ちゃんと考えて示すべきだと思う。ゲームの良い点も同じく、さらに良くなるためには、どうすればいいのか追求する。（福岡県　へらちょんぺ）

☆良い所、悪い所両方書く。しかも1つのソフトを複数の人間で書くとおもしろいんじゃないかナー、そのソフトが好きな人と嫌いな人が書くと、ありゃケンカになっちゃうかも。（大阪府　ノップ）

偏った批評は危険！

☆とりあえず、文句つけるだけが批評じゃないよね。「ここが悪い。私ならこーする」なんて例を上げるだけでは文字通りの挙げ足取りでしょ。（千葉県　りん）

☆批評っていうと、なんか「文句を言ってりゃいいのかな」という感じを受けますが、まあ実際そうです。「いい所も見つけてあげて」なんていう意見は偽善もいいとこ。悪く言ってる中で時折みせる、そのゲームに対しての愛情。そのチラリズムだけで十分。（宮城県　清華2年C組）（静岡県　大島俊光）

☆重箱の隅をつっついて欠点を指摘するんじゃなくて、そのゲームのコンセプトとかに注目した批評をすべきではないかと…。あ、渡辺浩弐サンに聞いてみよう！（笑）（佐賀県　山口和宏）

☆「批」の部分を控えてもっと賞賛すべき。要はバランスね。ただし「愛・超兄貴」「レディ・ストーカー」といった制作者の手抜き・怠慢があきらかな駄作については容赦なく批判すべき。（東京都）

☆ゲームというものが、個人の受け止め方に大きく左右される以上、ベストな形というのはないと思う。ただ、どんなゲームにも短所・長所はあるはずなので、偏った意見を出さないようにするのが大切だと思う。（大分県　かいわれたくあん）

☆批評といっても個人の意見に変わりはないので、自分、又は他人の批評を全て正論だと鵜呑みにせず、常に他人や自分の批評と比べて疑うところは疑うべし。（愛知県　高橋慎一）



新世代ゲームについて

期待してます！新世代ゲーム

☆街を歩いていて、ゲーセンの前で初めて「バーチャ」を見たときそこだけが、やけに近未来的な空間に思えた。今や家庭にもその空間が生まれている。新世代ゲーム達よガンバレ。ほどほどにね。
（宮城県　ザンジバルの人）

☆Dの食卓があっさりSS・PSに移植されたのにはビビった。3DOの余裕か、はたまた失敗か？しかし「面白いものをみんなに」という姿勢は大賛成。どっかのメーカーに聞かせたいですな。
（奈良県　のどぼとけ）

☆私は新しいジャンル、ストーリーではなく、新しいプレイ方法が生まれることを期待しています。
（東京都　忠野仁）

☆雑誌のほとんどがバーチャルボーイを熱心に取り上げないが、あんな挑戦的ですごいマシンは無いと思う。
（京都府　伊勢谷裕）

☆すごいのはセガサターンから
↓すごいけどすごいだけ。
全てのゲームはここに集まる
↓つまらないのも集まった。
個人的にはバーチャルボーイが一番遊び心があると思う。期待だ。
（群馬県　水上あおい）

☆「ジャンピングフラッシュ」などRPG派の僕でもやってみたくなるようなアクションゲームが出てきて嬉しい。
（東京都　松下正）

☆やってみたいソフトがあって、ハードを選ぶのは当たり前だ。どの雑誌もそう言いつつ、ハード自体やハードメーカーの戦略をとーとーと載せ続けている。任天堂のエグさも、プレステの雑多なサードパーティも、何でもありでいいのよ！　混沌OK！　何が出るのかわからない面白さがあるから。ユーザーは単純で正直で…そしてチープだゾ。
（東京都　うびじゃ）

新世代ゲーム…どこかオカシイ

☆いくら値下げされてもコントローラーやメモリーカードを買い足していくとかなりの額になってしまうのはいかがなものか。
（神奈川県　永井勝也）

☆今までわたしゃ任天堂一筋だったけど、あのバーチャルボーイ見たときはガッカリ。しかも、あの安さにはおったまげた。
（香川県　mach）

☆ネジコンのような、全く新しいインターフェイスを使ったゲームがやりたい。
（新潟県　中村淳一）

☆うそつきー!!　PSは1秒間36万ポリゴンがウリだというのに、動きなどつけてゲームとして出来るのは9万までだとー!!　じゃぁ止まっている時だけなら秒間36万ポリゴンなのかぁ？　それなら「秒間」の意味がねぇ!!
（北海道　エクスレイ）

☆表現力が確かに上がった。だからといって、やれポリゴンだ、やれフルカラーなどを使わなくてもいい。そーゆー見かけに捕らわれず、ゲームの根本を問うほどのものが遊びたい。だから今さらにマッピーとかで遊んでしまう。
（東京都　IKL）

☆ラインナップが昔のゲームのリ



大阪府　HAM

Vol.4 読者アンケートから

メイクや移植モノが多いのが少し残念。営業的観点から見れば、分からないでもないけど、やっぱり淋しいものがある。
（大阪府　MD小夜曲）

☆新世代と言われるゲームの多くが、ポリゴンばっかりでいやになる。PC−FXを購入計画中。
（愛知県　中野武洋）

☆いや、だからもうポリゴンと声入りは間に合ってます。
（福岡県　へらちょんぺ）

☆「アーク ザ ラッド」には頭にきた。あんな中途半端な所で「to be continued」は無いだろう。前編なら前編と銘打って欲しい。しかも後編の発売日は未定。こんなに人をバカにした話はない。ソニーは拡販手段としかゲームをとらえていない事がよくわかる。こんなんで任天堂に勝てるかっ。
（東京都　みきちむ）

☆「新世代」という言葉だけが先行してるような気がします。
（新潟県　のをす）

☆「新世代ゲームらしさがない」なんて簡単に口に出してはいけません（笑）。そう簡単に新しいアイディアなんて出てくるものじゃないですからね。楽しいゲームがあればいいでしょ。それに本当に「新世代ゲーム」になったら、逆につまんないかもしれないよ。
（佐賀県　山口和宏）



静岡県　リンクス

このまま行くとどうなる?

☆2、3年経つと、出したソフトの累積で、各ハードメーカーの明暗がハッキリしそうな気がする。
（奈良市　上杉謙一）

☆頼むから、流行だけを追わないでくれ。ポリゴン格闘はもういい。

☆ソフトの質次第。いいものが多くでれば次世代は良くなるし、でなけりゃ衰退、それだけ。そうなってほしくないけどね。
（大分県　佐藤誠）

☆どのハードも、いずれ劣らぬ高性能を誇るものの、それを充分に活かしきれているゲームが殆どないのが現状やね。大した開発力もないのに、売り上げのために強引に劣悪なゲームを出すメーカーが後を絶たないってのはね…。このままじゃヤバイぞ。
（千葉県　安藤充謙）

私達から提案します

☆FXにスクウェアが参入して、アニメくさいロマサガシリーズを作ればおもしろい。すまん、ムリ。
（京都府　山田）

☆ネオジオって発売当初に比べるとずいぶん見られ方が違いますよね。だから3DOやFXのユーザーも気長に待てば、そのうちなんとかなるんじゃないでしょうか。
（神奈川県　とりめもききめある）

おしえて げえおひょう

Q. 雑誌に載るゲームはコンシューマーだけなの？
（東京都　すり）

A. 「特には決めていません。ただコンシューマーに触れる機会が多いので、そういう誌面作りになるのかもしれません…。良いゲームがあればどんどん取り上げていきます。15号はディアブロの特集！」（斎藤）

宣伝までされちゃいました。でも、どうやら読者のハガキがたくさん来たら他のソフトも批評してくれそうです。みなさんもリクエストしてみてはどうでしょう。

少ししか答えられませんでしたが、さらなる質問は読者コーナーに送って下さい。では最後に1問。

Q. 斎藤編集長はケロリーヌさんなのでは？
（神奈川県　村正）

A、「秘密よ、うふふふ。」（斎藤）



隔月刊 **ゲーム批評 Vol.5**

新世代ゲームの葛藤

読者アンケートから



DATA

'95年9月30日発売

主な記事

コンシューマーハードの世代交代を受けて、本誌でもそれに関連した記事を掲載した。「新世代ゲームの葛藤」は、順調なセールスを記録している新世代機のソフトは、飛躍的に進歩したハードの性能にふさわしいゲームなのか。特徴的な新世代機ソフトとしてPSの「アークザラッド」や、SSの「リグロードサーガ」の検証などでその実像に迫った。さらに、新しい方向性を目指したソフトとして、3DOの「おやじハンターマージャン」「リターンファイアー」、PSの「アクアノートの休日」「機動戦士ガンダム」「フィロソマ」「KING'S FIELDⅡ」、SSの「輝水晶伝説アスタル」「ラストグラディエーターズ」など、多数のソフトについてその目指したものは何なのかを考えた。また、良質で硬派な作品を発表し続けるメーカー「トレジャー」にインタビューを行い、ハードの性能に左右されない、ゲームの本質についてお話を伺い、任天堂にはゲーム音楽に対する考え方を伺った。「ゲームの批評とは何か」は、ゲーム批評一周年、隔月刊化を迎え、ゲームの批評とは何かを改めて考えるため、読者アンケートや、ゲーム雑誌のレビュアー及び編集長、ゲームメーカーの開発者に話を聞いた。

新連載としては、古今の個性的でインパクトのあるゲームを紹介する「悪趣味ゲーム紀行」、海外のファンキーなソフトを紹介する「洋ゲー★NOW!」という現在まで続く人気連載が開始された記念すべき号である。

また、今号では編集部で読者に直接電話アンケートにお答えいただき、誌面作りに役立てた。

ソフト批評タイトル

- ●ファルカタ ～アストラン・パードマの紋章～
- ●ピットフォール マヤの大冒険
- ●テーマパーク
- ●エースコンバット
- ●スヌーピーコンサート
- ●ミスティックアーク

ゲーム業界の動き（'95年7月～10月）

9月	SNK、NEOGEO用ゲームのサターン移植を発表。
9月	任天堂、新作ソフトの一部にSFC本体値引きクーポンを発行。
9/13～15	第33回アミューズメントマシンショー開催。
10/9	テレビアニメ版バーチャファイター放映開始。

主なタイトル

9/22	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の旋風～（SS）
9/29	シムシティ2000（SS）
10/6	タクティクスオウガ（SFC）
10/13	ときめきメモリアル ～forever with you～（PS）

「キャラクターゲーム」について考える

否定的意見多数

☆何でもかんでもアニメ化の次はゲーム化かいって感じ。ホンマに買う奴おるんかいってゲームばっかり目につくよ。
（大阪府　伊集院健子）

☆キャラクターってのがマイキャラだっていうゲームは多いけれど、つきつめていくとキャラクターって全然自分じゃないですよね。ＲＰＧのマイキャラもＦＦなんかだと思ってないことしゃべったりするし。
（東京都　はななかみ）

☆最近は良いものも出てきてるけど、ちょっと「ガキ向け」という固定観念が正直言ってあります。
（愛知県　日高彰）

☆そのキャラを知らない人にも魅力を感じさせるような、そんなキャラのゲームなら良い。
（滋賀県　ＭＭＸ）



山形県　古関硬球

☆サターンのレイアースの方法論は、いいと思いますね。シナリオ展開用強制イベント以外でキャラの性格やら行動パターンを説明できていると、愛着わきます。私はレイアース、ＴＶもコミックも知らなかったけど、『よく分かった』です。
（宮城県　望月択）

☆制作技術の実力のないバンダイが権利（版権）を独占しているのが諸悪の根元だと思う。自分のとこで大したゲーム作れないんならキャラの貸し出しをするべきだ。誰もが本当はバーチャロンをガンダムとかで遊びたいと思っている筈。
（静岡県　しずおかわさび）

☆勝手にして。
（岐阜県　翠教寛）

☆硬派なゲームも人気が出てしまうと『キャラゲー』と言われるようになるの（ＶＦ2、ストⅡ）はちょっと…。
（愛知県　永島哲夫）

☆「あの漫画いまいちやけど、ゲームのほうはおもろいなー」なんて言葉が出てくるようなゲームを期待している。
（大阪府　伊藤和俊）

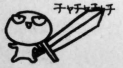
☆多くのゲームがある中で、特定のキャラが出るゲームはあってていいし、あって然るべきものだと思う。が、キャラクターを盾にした操作性、ゲーム内容とも劣悪なものは許せない。
（兵庫県　風力発電と私）

☆キャラクターのファンの立場で言えば、最低限のゲーム性さえあれば納得できるのですが、全くゲームになっていないのも時々あります。
（大阪府　しいね人形）

☆遊んでおもしろければ、それでいいのではないかと。
（東京都　桑名豊大）

☆粗末な印象がある。けど、プレイする人の思い入れによる所が大きいので、その人にとっては最高のゲームになり得るのではないか。
（東京都　Ｎ・Ｍ）

☆本当に根っからのファンをスタッフに入れるべきだと思います。
（東京都　夢見たけぞう）



「サウンドノベル」についても考える

定着した新ジャンル

☆必要無い。もっと皆さん本を読みなさい。（東京都　岩崎良彦）

☆全体的に似ているのが気になる。個性の出し方が難しいと思う。（宮城県　山猫）

☆電子ゲームブック。（神奈川県　坂井とおる）

☆何ですか、それ？（愛知県　白神裕久）



千葉県　山上允隆

☆主人公の性別を選択させてほしい…。（千葉県　PELI）

☆たくさん出てくれると嬉しい。特にファンタジーものなどは期待したい。（愛媛県　越知文昭）

☆アクションが苦手でミステリーが好きな私には何も文句は言えません。（愛知県　副島圭子）

☆「Dの食卓」のようなインタラクティブムービーが、「学校であった怖い話」の様な分岐のあるゲームになるのが良いと思う（自分の行動が選択でき、それによって話、表情、エンディングがかわるムービー）。（東京都　野澤武宏）

☆もっと明るい話はないのか。（埼玉県　小鮒芳行）

☆大容量のCDを生かした無数の分岐のある（しかも無理がない！）ストーリーものを期待しているのですが…。（大阪府　益竜也）

☆もっと安ければ。内容があれで同じ値段じゃね（ゲーム全般にいえることだけど）。（茨城県　永井謙光）

☆アドベンチャーゲーム好きとしては、今後の発展を望みたい。サウンドノベル専門の作家なんか出てくるとカッコいい気がする。変な要素を追加して（ミニゲームとか）ジャンルが死なないように望む。（新潟県　柴田直樹）

☆サウンドノベルが増えるのはいいけど、純粋なAVGが減っていくのは悲しいなあ。（神奈川県　CMP）

☆「弟切草」「かまいたち」の後で、「夜光虫」だの「学校で〜」ではちょっと…。アイデアないのか？　例えば小動物の視点でプレイヤーの目を描くとか、猫が主人公とか（夏への扉じゃないか）。（大阪府　みかえら）

☆『京極夏彦原作』なら絶対やる。（大阪府　P．ジャック2）

☆やはり、ストーリーの中でもっと「自分ならこうする」というようなことが、自由に出来るようなソフトが出ないと、自分は手を出さないだろうな。（岡山県　S．EAGLE）

☆一発物にはお金を出したくない。お金持ちならいざ知らず、貧乏人の私は、ペーパーバックで十分楽しい。（神奈川県　ハムブラビ）

読者の趣味の部屋

「ゲーム批評」読者ってどんな人たちなんでしょう。読者の趣味を暴いてみましょう。

☆おなご。（静岡県　しずおかわさび）

☆猫。（茨城県　でっこん）

☆猫の健康。（栃木県　ＬＵＮＡ）

☆Ｆ１。（大阪府　Ｔ、Ｋ）

☆前々から気になってたのは「ナンバーズ」くじ。（熊本県　散蓮坂）

☆活字と戯れること。（広島県　茶羅）

☆パチンコの大当たりの波について。（東京都　若林伸也）

☆個人輸入。（東京都　クラちゃん）

☆中国文学。卒論やってますから。（山口県　四郎正満）

☆ねること。（岐阜県　翠教貴）

☆バイト情報（涙）とワープロ。（愛知県　副島圭子）

☆釣り。（宮城県　ＮＶ組ＴＹＲ）

☆明日の天気。（東京都　ＨｉＲ）

☆日野日出志のマンガ。

☆プラモデル。（千葉県　ＰＥＬＩ）

（北海道　鳥取崎ゆう）

☆サッカー（戦術）。（京都府　Ｉ.ＯＧＡＭＩ）

☆お絵かき。（東京都　小野薫）

☆人生。（愛知県　白神裕久）

☆競馬。（神奈川県　佐藤康夫）

☆転職。（宮城県　斎藤浩徳）

☆俺の精神・ＤＯＳ／Ｖ・カミュの異邦人・ネットと脳接続・あとシムシティ２０００の新聞。（秋田県　Ｄ,ＤＡＭ）

☆テーブルトークＲＰＧ。（東京都）

☆読書、遺跡探索、釣り。（宮城県　山猫）

☆天野喜孝様そして読書など。（埼玉県　犬男）

☆千葉ＴＶを見ることかな…。イデオンがキテいて実にイカス。（千葉県　ＯＷＬ）

☆３ＤＣＧ（つくるほう）。（東京都　バカラコス諸糖）

☆イギリス（最近『イギリスはおいしい』を読んでハマッた）。（大阪府　とくめい希望）

☆今回はマジック・ザ・ギャザリングというカードゲーム。（兵庫県　まじん）

☆小説、マンガ、音楽、映画、パスタ。（千葉県　松本寛之）

☆古本屋で、欲しい本できれいなものを発見するとてもうれしい。（愛知県　鈴木仁）

☆トレーディングカード。（千葉県　片井美樹雄）

☆デトロイト系やドイツ方面のテクノ・ミュージック＆現実逃避からのリハビリテーション。（神奈川県　原田浩）

☆競馬。ダビスタのおかげ…ではなく、ウイニングポストのおかげ。（東京都　ＣＡＲ.ＱＱＱ）

☆宗教。（東京都　鈴木武史）

☆格闘技・ガンダム・小説。（奈良県　上杉謙信）

☆ガレージキット作成。（神奈川県　ガンマー）

☆とりあえずバーチャしかない。（群馬県　クレイジーじじい）

☆英会話。（神奈川県　ＭＩＯ）

☆国際結婚のメリット・デメリットについて。（東京都　カラムーチョ）

☆サッカー、つまり名古屋グランパスエイト。（愛知県　Ｓ.Ｓ重いぞ）

☆物理学。（神奈川県　ＭＵＭ）

☆特撮映画、ＭＡＣなど…。（香川県　野崎和行）

☆ナポレオン文庫↑なんか違う。（愛媛県　猫山神名）

☆シャ乱Ｑのこれから。（大阪府　ポチョムキン）

☆ハガキ投稿（文化放送「ポリケロのわあんちゃってＳＡＹ　ＹＯＵ！」は最高ですね）。（栃木県　カニボンバー）

☆インターネットに自分の作品をのせるのを計画中。結局お金もうけの手段として利用したい。（兵庫県　ｙｏｄａ）

☆鉄道写真。（埼玉県　二代目伊集院光）

☆哲生は二浪するのかしないのか。（熊本県　哲王）

☆アダルトビデオ・ジャンクフード・ホテー。（東京都　はなな・かみ）



Vol.5 読者の言いたい放題

ちょっと聞いてくれますか？

・発売前にそのゲームの欠点をかかれると、ゲームが売れなくなるからやめてほしいというのは、メーカー（ソフトハウス）のおごりだと思う。私は、欠点だらけのゲームはプレイしたくない。ゲームが売れなくなる前に批評するなという前に、なぜそのゲームの欠点を直そうとしないのでしょうか。

（広島県　P6）

・説明書や箱を捨ててしまう人の心理が全く分からない。説明書を箱に入れて大事に保管するのは私の友人の範囲では私だけだ。箱や説明書だって決して適当に作ってるんじゃないと思う。ユーザーはそのメーカーのエネルギーを感じるべきだと思う。そして安易にそれらを捨てるべきではないと思う。

（新潟県　留奈）

・今号で開発者側から「ゲーム批評」はネガティブなだけであってはならないと言われていたが、私もその通りだと思う。私も推理小説や映画の批評が好きでよく読むのだが、ゲームのそれと比較して、奥の深い批評がなされている。小説、映画界の風潮や現実の社会情勢、また作者論などは、ゲーム批評には見られない。これらを無理やりゲームから読みとろうとするのは論外だが、レビュアーごとに個性ある視点があり、読者に堂々とアピールする姿勢があってもいいと思う。例えば社会派の○○、現象派の○○、作者論者の○○、などがいたら、にぎやかなことだろう。

（群馬県　H・G）

・最近のゲームミュージックってやたら長くて、気どっていて、ゲームをプレイしても最後（1ループ）まで聞けないのはもったいない（特にRPG！）。ゲームミュージックの原点（覚えやすい、自然と口ずさめる、ループ短い）をもう一度、考えてほしいわ。

（福岡県　真・ダモーホ）

・ソニーマガジンズの「ハイパーPS」はレビューをいっさい行わずにソフトの宣伝をしていますが、制作者インタビューを中心とした記事から個々のソフトの質を読者が深読みすることはできます。自分で得た評価こそ、もっとも信頼できる評価のはず。ユーザーは雑誌の批評記事を無責任に受け取るだけでなく、むしろ（自分に対する）責任を持って、自ら前評判を確立する必要があると思います。

（神奈川県　坂井とおる）

・読者が読みたいのは、甘すぎることでも、辛すぎることでもなく、ただ『真実』だと思います。斬られる可能性があるからこそ、ほめる時に価値がでるものでしょう。ですから、ガンガン斬っていってもいいと私は思います。

（大阪府　夜行）



香川県　次元幸正

批評って難しいね

・公平な「批評」など不要であろう。その「立場」を鮮明にすることで、なぜそうなるのかを、きち

Vol.5 読者アンケートから

んと説明されることで、色メガネに彩られた不公平な批評も公正な意見になりうると思う。

（東京都　ＨｉＲ）

・業界には必要かもしれんが、ユーザーには批評はあんまり意味がないような気がする。結局、買った本人が面白いと思うかどうかだから。それよりも、「こういう（タイプの）人なら、このゲームを楽しめる」みたいな仲人的なモノの方が、双方のためにいいと思う。

（千葉県　Ｐｅｒｆ）

・最近間口を広げるとか言ってたいくつなゲームを出しているメーカーがあるが、「つった魚にもエサくれよ」といいたい。どうせゲームしない奴は絶対にしないんだし、する奴は学校で禁止してでもするんだ。私の世代と今の子供とそんなに違うわけでもないだろうしね。ボッーと見てるだけの部分が増えているゲームがどんどん出てきて、私はイヤ。

（愛媛県　越智文昭）

☆ＭＤソフトでおもしろいって言ったらエイリアンストームですな。ジャンプシーンの爽快感さ、エンディングのセンス、うさんくさい内容、プレイヤーキャラのロボットの自爆技、どれをとってもイカシます。でも当時、怖そうなゲームとしてこのゲームを買ったときおもいっきり肩すかしを喰った思い出がありますな。まぁ、それもまたいい思い出です。（宮城県　ぷぅ）



宮城県　山猫

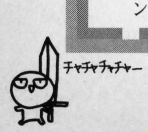
ねえ、何を読んでるの？

数あるゲーム誌の中から、「ゲーム批評」を選ぶ人生の達人、読者の皆さんは、本誌以外にどんな雑誌を読んでるのでしょう？

アンケートを見てみますと、当然ながらゲーム誌が多数を占めました。ダントツはファミ通で、次にゲーメスト、そのあとハード別専門誌と続きます。しかしさすが本誌読者、こだわりの雑誌も読んでいるようです。見てみましょう。

昔のバッ活ですか。だめですよ、**「ゲームラボ」（千葉県　ＴＥＭ）**邪道でゲームしたりモザイクはずしばかりしてちゃ。編集部にも危険なメモリーカードがあったような…。次は**「コンバットマガジン」（福岡県　レンナート）**そう、男の子はいくつになってもこーゆーの好きですよね。対照的にファッション誌を挙げる女性読者も多数いました。**「ａｎａｎ」（大阪府　伊集院健子）**この雑誌、年に一度はＳ〇Ｘでキレイになろうとか妙な啓蒙してますよね。別にいいけど。また男女問わず目立ったのが**「格闘技通信」（東京都　卒論やばい）「パワー空手」（愛知県　四谷一獲）「月刊テコンドー」（東京都　半田あさみ）**など格闘技雑誌です。凄いタイトル。なんて力強い。怒ってハード潰さないでね。しかし**「サウンド&レコーディング」（神奈川県　原田浩）「演劇ぶっく」（埼玉県　山口昌之）「ダンスマガジン」（東京都　うびじゃ）**なんて、表紙濃そうですね。そして**「鉄道ファン」（埼玉県　二代目伊集院光）**根強い電車マニア。街の『電車でＧＯ！』に張り付いている人の半分は、廃止間際の路線にカメラ持ってスッ飛んでいくのでしょう。健康的。

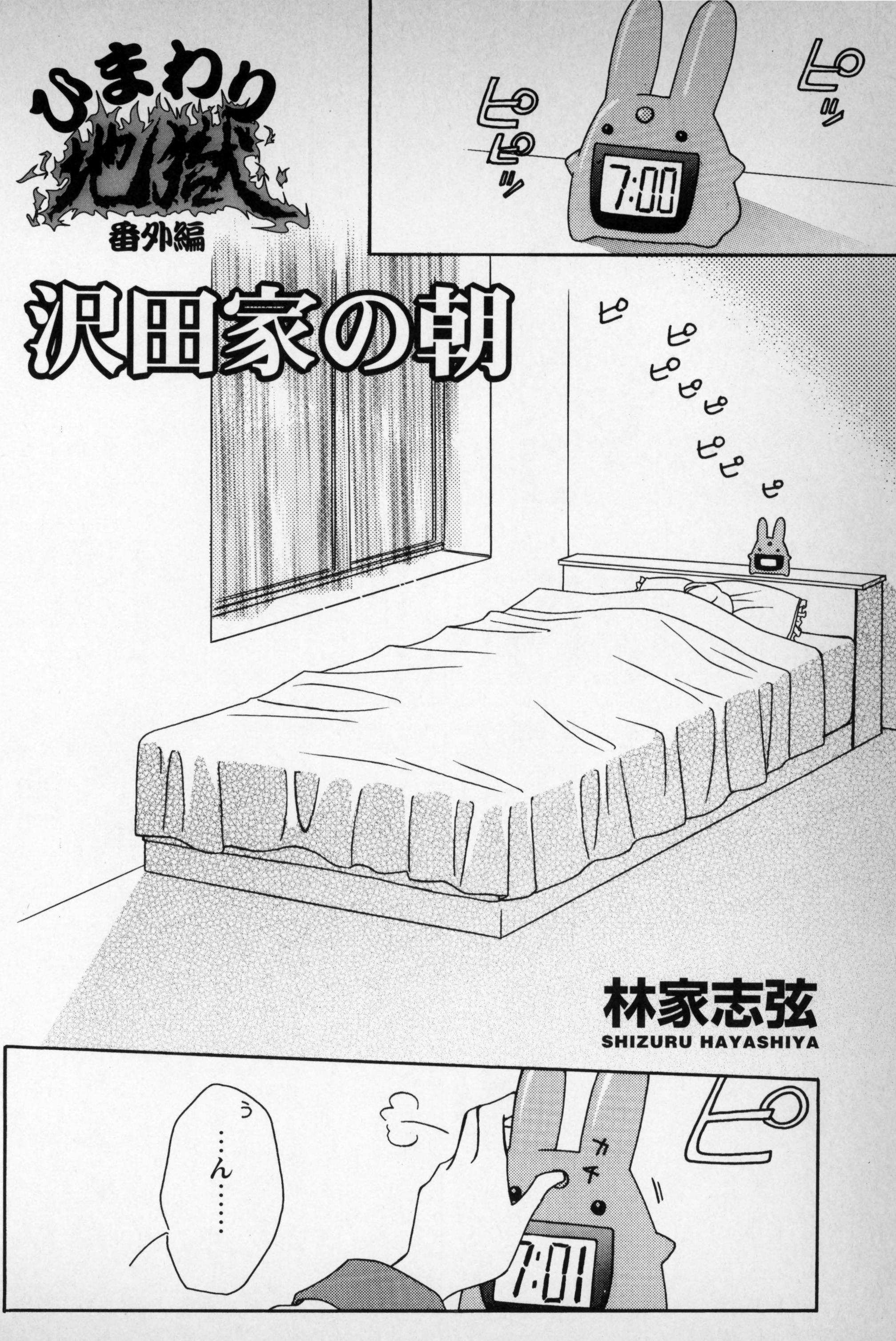
以上、ほんの一部のご紹介でしたが、本当に趣味っていろいろですね。だからゲームの好みも様々なのだろうな、と感じられたアンケートなのでした。おわり。



ひまわり地獄 番外編

沢田家の朝

林家志弦
SHIZURU HAYASHIYA




チュン
チュン
チュン
う――…ん
…ああ
いい朝ね――
朝のポエム
by沢田地理教諭
今日はとても
ステキな日
タテ4分割からの
解放
思いきり手足がのばせる
自由
今日はステキな日
おはようことりさん
市国華撃団
コト
コト
コト
トン
トントントン
チャチャチャチャー
チャ


本日のメニュー
大根ととうふのみそ汁
卵焼き
ひじき・味付のり
その他
はぁ…
こんなどうでもいい事に
大ゴマを使用する
無駄なぜいたく…
ドカ
ドカ
ドカ
うっとり
では
いただきます
ドカドカドカドカ
南!!
みなみ―――
―――!!!
南はいるかぁ
―――!!
……き
バーン


にいさん
北夫兄さん!?
悠長に朝メシなど食ってる場合か南――!!
どうしたの なんか血まみれで!
まあああまあ ごめんなさいね 朝から
あ
お義姉さん
この人ったら慌てて階段から転げ落ちて…
なんでまたそんな……
したっ
おお! それがだな……
ドタッ
…おはよう 南姉さん…
わあっ
西子!!?
来てたの兄さん……
ぶしゅ
どうしたのあなたまで急に!
チャチャチャチャー チャー


朝ごはん
食べさせて
ほしいの…
ユラー
母さん
起きないのよ
日曜だし…
いや…
だからさ
あのさ
もー
しょうがないわねー
あ
兄さん達も食べる?
どうせ朝食
まだでしょう?
え
う…ああ…
じゃあ…
あらそうー!?
悪いわねえ
ちょっとだけ
コト
カタン
かちゃ
お
うまいな
コレ
あら
ホント
カチャ
コトン
…
ホントー?
うれしいわー
おきてても
はやく
嫁行けよ
そうねえ
南ちゃんも
そろそろ
かた
コリ
ちゃき
…
なんだけど
いい人
いなくて

沢田家の朝


違うだろ――――!!!
メシ食いに来たんじゃないんだ俺達は――!!
もう～
乱暴なんだから一体なんだって言うのよ!
……
南
北
西
だからだなあっ
娘の久美子がゆうべから家に帰ってないんだッ!!
えええ!!?
どうしてそれを早く言わないの――!?
何度も言おうとしてたわよねえ
あなた?
チャチャチャチャチャーチャーチャ


久美子は昨日
この近所の友達の家に
行っていたという話だから
もしやおまえの所
ではと思って…
くっ
え…？
………
…それ
じゃあ
昨日夜中に
うちに乱入して
来たアレは――
久美子ちゃん
だったのねー？
ふわぁ
…あれ
パパ　ママ
どうしたの…？
がら
あ――ッ
参っちゃった
ゲームに夢中に
なってたら終電
のがしちゃうし
だから
とりあえず
南おばさんの所へ
泊まるってFAX
入れといたんだけど
………あれ？
FAX
ですってよ
あなた…
………


わーはっ
いやー何だ！FAXとはこりゃ気づかなかったな！
ほほほ
早合点なんだからあなたはー
クミちゃんもクミちゃんよー
やーね
そんな格好で来るから 誰だか解らないまま泊めちゃったじゃない
ごめんなさあい
てへ
友達がくれたの気に入っちゃってーー
…それはそれで問題あると思うわ姉さん…
心配性でおっちょこちょい でも とっても優しい
わははははは
あー
安心したらパパ眠くなってしまったよー 帰って寝直すかー？
やだパパったらーだ
あらあらあなたったら現金ねえ
その前にかたづけていってね兄さん
私 沢田南の家族は今日も元気です！
…え 何これがオチ…？
…………食い足りないわ
兄さんがひっくり返すから
松屋でも寄ってこ…
アシスト：まさせれん、せきまゅう.
チャチャチャチャー
チャーチャー

隔月刊 ゲーム批評 Vol.6

衝撃、キャラクターゲーム

読者アンケートから



DATA

'95年11月30日発売

主な記事

第1特集は、色々なジャンルに登場し、高い魅力と人気を誇るキャラクターゲーム（表紙はCLAMP）。「魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標」を筆頭に「SLAM　DUNK　キャラシミュレートのバランスの見事さ」「美少女戦士セーラームーン　こだわりに追従するゲーム性を望みたい」「スターウォーズ　世界観を遊ばせる良質の3Dシューティング」と、多くのキャラクターゲームの様々な問題点やゲーム性を紹介し、制作者などのインタビューや版権問題までをも交えて紹介した。

第2特集は「裏ソフト」に関して。裏ソフトを制作する側の意図、そしてHゲームに対しての任天堂やNEC側の見解を聞く。

また、コピーツールや海賊版ソフトなどの実態を調べるべく秋葉原や台湾での取材を敢行。特に台湾では現地ソフトメーカーを直接取材。台湾ゲーム業界全体の実状を踏まえながら紹介（楽しい台湾紀行マンガ付き）。

今号からの新連載は、南敏久による「エロの星の名の下に」とゲーセンを取り巻く様々な現状を調査分析する「ゲーセン事情」の2つ。「エロ〜」はパソコンゲームに代表される様々なアダルトゲームを紹介するエッセイ。ケロリーヌのエッセイマンガも人気連載の1つとなった。

「ゲーセン事情」の方は渋谷や池袋で格闘ゲームを遊ぶ女性ゲーマーを取材し、人気キャラの秘密を追及したものになっている。

ソフト批評タイトル

- ●ボクサーズロード
- ●レイヤーセクション
- ●鉄拳2
- ●クロックタワー
- ●聖剣伝説3
- ●リンダキューブ
- ●メタルジャケット
- ●BSゼルダの伝説
- ●ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜
- ●ZERO DIVIDE

ゲーム業界の動き（'95年10月〜12月）

11/25	初心会ソフト展示会が開展。「NINTENDO64」が初公開。
11/23	エニックスがインターネットを使ってゲームコンテストを開催。賞金は2000万円。
	主なタイトル
10/27	ぷよぷよ通（SS）
10/13	ときめきメモリアル〜forever with you〜（PS）
10/27	同級生（PCエンジン）
11/11	ロマンシング　サ・ガ3（SFC）
11/22	ナムコミュージアムVOL.1（PS）
11/24	バーチャコップ（SS）

あなたがRPGに望むものは？

感情移入、疑似体験

☆RPGというジャンルの範囲もよく解りませんが、…シナリオを楽しむための演出の数々、気持ちがそっちの世界に行ってしまうようなもの、そんな作品をプレイしてみたいです。
（群馬県　ナシ）

☆RPGに望むことは別の人生を垣間見ること（その疑似体験）。だから月並みだけど感情移入できるかどうかがポイントになる。俺はDQ信者なので自分のキャラに喋られると、ちと困る。
（大阪府　あきろと）

☆世界観がしっかりしていること。それでいて自分の想像が入る余地があり、それがゲーム自体の広がりを促してくれる作品。
（東京都　シュウ）

☆一番好きなRPGは「ダンジョンマスター」。RPGの基本である「役を演じる気分になる→感情移入し易い→のめり込める」がうれしい。でもこの手のRPGが、最近はお目にかからないのは残念。下手したらMDの「重装機兵レイノス」の方がよっぽどRPGらしいと思う。
（福岡県　中川哲也）

☆RPGにどの位のめり込めるかでゲームの質が変わってくると思います。好きなキャラで遊べて、マルチエンディングのゲームをこれから数多く作って欲しいです。
（神奈川県　ニャン太）

☆キャラが体験した事、そこに感動できるのが非ゲームメディア。しかし、コンピューターゲームではキャラが体験した事を、プレイヤーが同時に体験しなければならないと思うのに、今のゲームはそれを感動までに持っていってないと思う。
現実では、悲しんだり愛したりするのは自分。RPGも主人公が自分の事のようになるまで、作り手は本当のレベル上げをしないといけない。
（広島県　ゼロ生命）


鹿児島県　あるはいまあ

ストーリーの良さ

☆泣く事は気持ちいい。でも大人になると泣かなくなる。今更「小公女」なんて読めない。でもマンガやゲームなら臆面もなくクサイ話でものめり込める。だからやっぱり物語の良さかな。
（埼玉県　3ヶ月）

☆RPGとは「戦闘に勝ったゴホウビに面白いお話を教えてもらえるもの」だと思っています。当然、そのお話がつまらないものは、いかに斬新なシステムであってもクソゲーだと思います。
（岩手県　くりころりん）

☆ストーリー重視であって欲しいなと思います。確かにリアルさも大切ですが、プレイするものをグイグイと引きつけて離さないような、よく練り込まれた大きなストーリーが一番大事だと思います。
（島根県　宮廻久美子）

☆ストーリーの奥が深く、システムがカンタンなもの。RPG形式のアドベンチャーみたいのが理想です。
（奈良県　ゆうこ）

☆なんとか「2」とかってのは、もういい加減やめたらどうかと思う。ストーリーが続いているのなら、まぁ許せるけど。
（神奈川県　下津井なろう）





静岡県　リンクス

☆エンディングを迎えた後に「もう1回やってみたいな」と思わせる深み（これが少ないから中古市場のRPGが安い）。
（千葉県　えい・えい）

☆心に残るストーリーならいい。一本道なストーリーでも感動できればそれで良い。
（千葉県　丸衣）

☆ストーリーが一本スジだ…というのがあるが、別にストーリーがしっかりしていれば、それでいいと思う。しかし、今のゲームではそのストーリーに魅力を感じる物がない。ゆえに1本スジ＝ダメなどと言われるのだ。
（埼玉県　チュン）

☆何が言いたいのか、訴えたいのか考えさせられるシナリオのRPG。システムとかイベントなども大事だがクリア後何も残らないRPGが最近多すぎる。
（大阪府　ポチョムキン）

☆心地よい不快感を残してくれること。（つまり、プレー中は歯ぎしりするも、クリア後にはフゥと息をつくことができるもの）最近はプレーすること自体が苦痛のものが多い。納得がいくシナリオ・演出を見せて欲しい。キャラクターの性格を見せるためだけの進行は許せない。
（大阪府　M－1号）

ストーリーよりも…

☆ストーリーがすごくつまんなくても、戦闘だけで十分楽しめるようなシステム（トルネコとかウィズIとかがいい例）。ストーリーは私が育っちゃったせいか、ドラクエのような勧善懲悪ものでは感動できなくなってきたので、大人向けのRPGとか作って欲しい。
（神奈川県　YUKI）

☆ただLVを上げるだけの戦闘はもうイヤだ。ゲーム的なおもしろさがないと、いくらストーリーがすばらしくても良いRPGとは言えない。
（新潟県　ゲーム批評を斬る）

☆自由度。ストーリーはなくてもいいので純粋にキャラクタを育てていく楽しみのあるRPG。最近のRPGはストーリー性が大変強く、ゲームをするというよりさせられている感がある。
（福岡県　鳥越哲也）

☆システム的にはなるべく自由度の高い物で、レベル上げ等を強要されないような物、そしてグラフィックやしゃべる等が売りではない物。
（静岡県　佐田晃一）

☆ストーリーも大事だが、「宝探し」的なものも大事にしてほしいと思う。
（東京都　倉方友彦）

その他

☆数十時間かけて得た物を、他人と共有できる（語り合える）こと。
（長野県　史崎稔之）

☆1つ目は「個性」です。奇抜なアイデアを生かしたシステムや画面、雰囲気など…とにかく新鮮な物であって欲しいです。
もう1つは「主張」です。プレイヤーに何か訴えかけ、そしてその事について色々と考えさせられる様な何か。常に色々な事を感心し、学び、吸収してゆきたいです。
（新潟県　おをす）

☆私個人、初めてRPGをしたのがドラクエだったので、なんか毎回ドラクエをやる度に、あの、ほのぼのとした雰囲気にたまらなく安心感を覚えるのです。やっぱドラクエは1番。RPGは楽しくないと。「夢」ですかね？
（香川県　野崎和行）

☆最近のRPGは魔法を使用した時のグラフィックを派手にしすぎ。テンポが悪くなるだけ。そんなことに力を入れるならもっと基本的なこと、「メッセージ速度」や「文章表現」「キーレスポンスのスムーズさ」などをおこたらないでほしい。
（岐阜県　ましりと）

あなたが好きなRPGは?

☆「DQⅢ」は私にとっての原点です。ストーリーも操作性も良かった。ほんとうにのめりこんで、ゲーム用にテレビまで買っちゃいました。（広島県　さとちゃん）

☆「DQⅢ」が大好きです。ダンジョンに必ずイベントを持ってくる。単にくぐり抜ける「作業」というものではなく要所要所に遊びを盛り込んでくれる。それが新鮮で楽しかったのです。（奈良県　まる）

☆「DQⅠ」。これをやった時、人間が変わるんじゃないかと思うほど熱くなった。（広島県　ゼロ生命）

☆やっぱり、DQシリーズでしょうねェ。キャラもかわいいし、ドラマもあるし、敵も何か憎めないイラストで音楽も最高だし、エンディングは長い旅路の後の大きな感動で涙涙なのであります…。（東京都　月の子）

☆一番好きなのはメガテン。日常が少しずつ変わっていくダークさにホレてしまったのです。（東京都　風りん）

☆「魔法騎士レイアース（SS）」。ゲームで感動して涙が出て来た。これ程、感情移入したのは初めて。（神奈川県　鹿島田ルミ）

☆イベントなどの細かい演出と、グラフィックの美しさ。だから「クロノトリガー」が大好きです。（東京都　S・K）

☆ゼルダみたいに指に力が入るRPGが好き。すべての行動に感触が伝わってくるゲームが好きだから。日記を見るのが楽しいヘラクレスⅢもいい。（兵庫県　鼻毛抜作）

☆「MOTHER」シリーズみたいに、剣と魔法にこだわらない設定の物があると面白いと思う。「クロノトリガー」辺り、イイトコいってるなーと思うのですが…。（東京都　山崎聡子）

☆「レンタヒーロー」！　誰がなんと言おうとも、私にとってこれを越えるRPGは当分出ないと思います（ヘボイ、アクションが入ってるけど…）。（愛知県　永島哲夫）

☆パソコンのエロゲー、「闘神都市2」を挙げよう。これ案外エロなしでもいけるんじゃねぇの？と思ったから。古いゲームに影響を受けたのが多々あるみたいだけど。（秋田県　RYO）

☆ファミコンの「ドラえもん・ギガゾンビの逆襲」。おもしろかったが、簡単すぎた。（新潟県　S.Sato）

◎人気上位の物を中心に意見を集めてみましたが、左にあるランキングが下位でも、上位に負けない位に作品の魅力を書き詰めてくれる人が多く、みなさんのRPGへの期待の程がうかがえます。もし、中古品で並んでいたら、ちょっと勇気を出して手に取ってみては？

1番好きなRPGは？

（6号アンケートより）

順位	ソフト名	ハード
1	ドラゴンクエストⅢ	FC
2	ファイナルファンタジーⅥ	SFC
3	MOTHER2	SFC
4	ゼルダの伝説	FCD
5	ドラゴンクエストⅠ	FC
6	真・女神転生if…	SFC
7	ヘラクレスの栄光Ⅲ	SFC
8	ファイナルファンタジーⅤ	SFC
9	魔法騎士レイアース	SS
10	ファイナルファンタジーⅢ	FC
11	ドラゴンクエストⅡ	FC
12	ロマンシング サ・ガ3	SFC
13	聖剣伝説2	SFC
14	イースⅡ	PC98
15	ファイアーエムブレム	FC



発売から1年後、当時の新世代機について思うこと

やたらと目立つ移植もの

☆移植モノが目立つ。オリジナルで各ハードの「カオ」になる様なゲームが登場しないと、結局任天堂が天下を取ると思う。
（佐賀県　山口和宏）

☆SCE自身がロクなソフトを出さないのでPSは売った。5歳の頃からゲーマーだった私の感性が「オイオイ、コイツらゲームの事なーんにもわかってねーぞ」とわめくのに耐えられなくなったからら。移植物ばっかりでも、遊べるものを提供してくれるセガの方が好感を持てます。
（秋田県　R.DAM）

☆未だにポリゴン・ビジュアル・移植だけだよな…。まだ1年経っただけだから仕方ないのかも…。
（佐賀県　護面綾丸）

おすすめのハードあり☑

☆N64は驚異でしょう。けれども心情的にはPS派。PSの流通はデメリットよりメリットの方が大きいと思います。どの店で買っても値段が一緒というのは（価格が適正であれば）消費者にとって大きいですよ。ただ、返品と中古の問題は検討の余地が有ります。
（神奈川県　UEK）

☆どうやら、N64で次のDQが出るらしい…。じゃあDQ信者の俺としてはN64ユーザーになろう！　ってのが今の俺の新世代機に対しての全て。素人は楽やね！　（しかし'97年1月にDQⅦはPSで制作すると発表）
（大阪府　あきろと）

☆3DOは健闘しているハードだと思う。ソフトも「MYST」「Dの食卓」「ポリスノーツ」「プリメ2」とそろっているし。私の中ではSS・PSといい勝負…。
（東京都　若松朋久）

新世代機へのやるせない気持ち

☆以前のSFCの拡大・縮小・回転しまくりソフトラッシュの様に今はポリゴンの嵐。絵と音が派手でも中身がプー。もはやアーケード移植物以外はバクチちっく。
（高知県　藤本将景）

☆余りにもリアルすぎたり、不自然な立体感が続くと、気持ちが悪くなります。かんべんして下さい。
（山口県　すばる）

☆新世代機も「ゲームの本質」は変わらないハズ。新世代機で出す必要のないゲームが多すぎる。
（東京都　KEN）

☆まだまだ値段が高くて、子供たちがお金のありがたみをなくすと思う。商人根性まるだしです。
（北海道　あぱぱ）

☆サターンの必死の追い込みに比べ、PSはもう現状に甘んじ始めている。何がデカくつ下じゃ!!　ソニーよ！　このままではβビデオの二の舞になるぞ。ウサギとカメの話を知っているか？　真の最終戦争はこれからだぞ。帝国が急速接近中だ！　気を抜いてる場合じゃねえ。でも自分はセガユーザーだが、あんたには感謝している。あんたが刺激してくれなかったら、おそらくセガはここまでガンバらなかったはずだから。これからも共に行こうぜ！
（東京都　UG.）

☆ソフトをたくさん発売しすぎ。ソニーもセガも「年内○○タイトル」とか数で勝負でるな！　月5～10本で十分!!
（岐阜県　ましりりと）



Vol.6 読者アンケートから

その他の気になる意見

☆あれだけ沢山ソフト出て、なぜみんな文句言うかね。SSとPSを買えば、日本で出る面白い物の7割位いくと思うけれども。
（北海道　山地岳）

☆横並び。共食いになって共倒れして、その後マイクロソフトが漁夫の利を得る。
（神奈川県　ごろろ）

☆発売前の論争も何のその。出てしまえばそれなりに定着。それもそうか、今のターゲットは子供だけじゃないし、大人ならローンも組めるしね。
（大阪府　伊集院健子）

☆任天堂はもうそろそろ…かもしれない、64のCD-ROMは外付けだし、バーチャルボーイはもう5千円になっていたし。
（秋田県　博士の異常な愛情）

☆NECについて、今涙している。割引するから買ってくれというお手紙が、また来たから。
（埼玉県　彩生一真）



静岡県　リンクス

「ゲーム批評」にもの申す

表紙に引かれた人々

☆表紙のタイトルと見出しがジャマだーっ!!（笑）CLAMP先生のベリー美しいイラストに見とれてしまってます。今号は表紙がすべて!!
（東京都　風りん）

☆本当言って初めて買ったのですが、最初は何これ～とか思ったんです。しかもカラーは表紙だけで見る気がしない。でもまあ、読んだら結構おもしろかった。
（東京都　みかん）

密かな人気「悪趣味ゲーム紀行」

☆前号の記事を見て「暴れん坊天狗」を買いました。すごいゲームですね。涙が出る程笑いました。390円でした。
（大阪府　ポチョムキン）

☆獅子丸さんの文体と井坂さんの画の「トビぐあい」が程良くマッチしていて笑える。
（埼玉県　ら・チャンポン）

☆「悪趣味～」で取り上げて欲しいゲーム、それはメガドライブ伝説のバカゲー「ソード・オブ・ソダン」（しかし、メガドラは奇ゲーと洋ゲーの宝庫やん）。
（宮城県　志田謙治）

…お… ……おのさん?

☆次号にどんな小野さんが「街で～」に登場するのかを思うと発売日が楽しみです。でも、書いたら言い過ぎのような気がしました。
（福島県　竹須）

☆良質の批評は反骨精神の元で生まれる。つまらないと言われ続けても終わらない「街で～」シリーズは、その表れである事にやっと気付いた。ではそのお手伝いを…。「街で見かけた」つまらないよ。
（東京都　間宮大輔）



隔月刊 ゲーム批評 Vol.7

RPGの本質とは何か

読者アンケートから



DATA

'96年2月1日発売

主な記事

「RPGの本質とはなにか」ゲームジャンルとして確固たる地位を築いたRPG。だが、その発展と拡大が現在、飽和状態を迎えているとの声も聞かれる。そういった問題を本誌は考え、RPGの魅力というものについての特集を組んだ。当時RPGの最高峰といわれたドラゴンクエストシリーズの最新作の批評、有名RPGの制作者へのインタビュー、またシミュレーションRPGのオウガバトルシリーズの検証、そのほか話題作RPGの批評などを行った。

「決着!? セガサターンVSプレイステーション」では、新世代機の発売から一年が経過し、双方200万台を出荷したセガサターンとプレイステーション、そして姿を現し始めたNINTENDO64の現状を取材し、激動を続ける新世代機の勢力争いに注目した。

「ゲームソフト、価格のしくみ」では、店頭に並ぶソフトの価格はどのように決められているのか、ユーザーが普段知ることのできない流通の裏側を、「スーパードンキーコング2」と「ロマンシング サ・ガ3」の価格決定の例を用い、現場からの声によって検証した。

また特別企画として、ゲームの「音」に注目し、ゲーム音楽やその効果などについて飯野賢治氏に話を聞いた。

ソフト批評タイトル

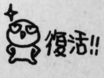
- ファイティングバイパーズ
- マーヴル・スーパーヒーローズ
- サムライスピリッツ
- アンジェリークSpecial
～斬紅郎無双剣～
- 海底大戦争
- 商人よ、大志を抱け!!
- スーパードンキーコング2

ゲーム業界の動き（'95年12月～'96年2月）

1/31	X-BANDサービスのカタパルトエンタテインメント設立正式発表。
2/1	任天堂、スーパーファミコン用ソフト最高価格を7500円に引き下げ。
2月	セガ、他社向けにMODEL2基盤を販売。
	セガ、日商岩井とカタパルトエンタテインメントと提携。X-BAND通信対戦ゲームの計画を発表。
2月	セガ、サターンの処理能力向上のための、「ツインアドバンスドROMシステム」を開発。
	エニックス、ドラゴンクエストⅢのスーパーファミコン移植を発表。
2月	SCE、通信ネットワークを利用したプレイステーションソフト制作ツール、「ネットやろうぜ」の計画を発表。
2月	SNK、'96年春からプレイステーションへのソフト移植を行うことを発表。
2/21～22	AOU1996アミューズメント・エキスポ開催。

主なタイトル

1/26	ストリートファイターZERO2（SS）
1/26	第４次スーパーロボット大戦S（PS）
2/16	スナッチャー（PS）
2/27	ポケットモンスター（GB）
2/29	スーパーファミスタ５（SFC）



大人気！表紙への声Vol.7

ゲーム雑誌は中身勝負！　でももちろんもう一つの本誌の顔、表紙も様々な試行錯誤の末、生まれてきます。読者は表紙について、どう思ってるんでしょうか？（編）

☆読者アンケートに「表紙が良かった」って意見が多かったのが、印象的でした。でもお願いですから「表紙だけの本」にはならないで下さい。中味がすばらしいのに、それだけしか見られていないような気がして仕方がないんです！（私が気にしすぎなのか？）（大阪府　ＶＡＬ）



埼玉県　田中裕子

☆表紙のイラストが派手すぎると、ちょっと買いづらい。まるで同人誌買うみたいな恥ずかしさ（買ったことはないけどね）。（新潟県　梨本一雄）

☆いつもながら、小林智美さんのイラストの男性は、ＢＵＣＫ－ＴＩＣＫのボーカルの桜井さんに似ていて、キレイですね!!　僕もＢ－Ｔのファンなので、うれしいです!!　あーライブ行きてー!!（香川県　野崎和行）

☆表紙に士郎正宗や菊池通隆、永野護、土貴智志、ことぶきつかさ、赤井孝美、貞本義行などを起用して下さい。（秋田県　田村光平）

☆小林智美さまの絵が好きなので、うれしかったです。ロマサガ好きだし。（千葉県　水瀬瞳）

☆表紙に末弥純氏を起用して下さい！　できたらまたＲＰＧ特集の時に…。（東京都　成川真木子）

☆どうしてゲーム雑誌の表紙って女の子がモデルのアダルト雑誌みたいなのばかりなんでしょうか。男の方はうれしいかもしれませんが、私は買うとき恥ずかしい。やっぱりゲーム（業界）って男の人の物なのかな。その点ゲーム批評の表紙は良いと思います。大きさも持ち運びに便利だし○です。（埼玉県　金森ヨウ子）

☆表紙デザインして欲しい人。いのまたむつみ、高田明美、ＣＬＡＭＰ、結城信輝、うるし原智志。（福井県　村田直大）

☆表紙を描く人が毎回変わる割には皆正面かやや右向きの人の絵で、キャラのサイズもほぼ同じなので変わりばえしないという印象を受けます。字のレイアウトの都合もあるのでしょうが。（千葉県　篠原隆大）

☆小林智美先生は相変わらず素晴らしい。でも聖騎士の『聖』の字があのＳｅｘｙキャラにはどうにも似合わない…。指の先まで色っぽい♡。（愛知県　ぴゃう）

☆いつ来るか、いつ来るかと思っていた小林智美さんの表紙。お店で「きた――！」と叫んでしまいました（小声でですけど）。相変わらずイロッペー!!（東京都　アン・デュオ・トロワ）



ゲーム・業界！みんなお前が悪い!!

生粋のユーザーである読者は、ゲームとゲーム業界に、こんな不満を抱えて毎夜ハードの前で転げ回っているのです。読者の不満を生で聞いてみましょう。ただのわがままと取るか、真剣に聞くか、それはあなた次第…。

ゲームをダメにするモノは何か！

☆クソゲーを買う人。ソフトの値段の上がりぐあい。高い！　PSはえらい。PSの天下！
（北海道　ピッキー）

☆個性的なゲームを作る気あるのかメーカーさん？　アニメから借りてきたようなキャラやシナリオはうんざり…。ゲームの文化としての誇りを持って欲しい!!
まあユーザーが悪いんだろうけど。
（神奈川県　ニャームコ）

☆うーん…。すでに駄目だという のは言いすぎでしょうか？　と、いうか今後ますますハリウッドの超大作みたいなゲームが多くなるというか。商品V作品の度合いがだんだん大きくなるでしょうから。これだけ大きくなって大勢がメシを食っているんですから仕方が無いでしょう。（北海道　山地岳）

☆ハードメーカーがソフトメーカーに十分なツールを提供してない（良質のソフトがすぐ出ない）。
（香川県　サル）

☆ユーザーをナメきってるメーカーとメーカーを小馬鹿にするユーザー。俺たちは「楽しむ」事に、もっと真剣でもいい。
（北海道　都市）

☆やはり、「駄作は駄作」と言えないマスメディア。それどころかよいしょまでする始末。○○年度××大賞などを受賞したゲームに対して、「面白かった」というより「つまらなかった」という声の方が多いのは自分の周りだけではないはず。
（千葉県　ゴー高城）

☆「ルール」。自主規制やレーティングなど、必要以上のルールは、ゲームを窒息させてしまう。
（東京都　湯浅智充）

☆大げさな広告。つまらないゲームでもうまく営業展開すれば売れてしまうので、開発は、ゲーム内容が良くて売れたと勘違いして、クソゲーを連発する。
（大阪府　ふるっち）

☆ヒーロー気取りのバーチャ名人たちにイラ立ちを感じるのは単に私が下手だからか？　バーチャファイターは多くの新しいファンを取り込んで、より閉鎖的な世界を作った気がする。
（秋田県　ぬのまる）

☆異常なまでの難易度高騰。
（神奈川県　マリオ&ソニック）

ユーザーも真剣に考えているのだ

☆ＲＰＧばかり買うユーザーと、



東京都　華月法里



Vol.7 読者アンケートから

それを狙い駄作RPGを作るメーカー。（埼玉県　JUNZO）

☆表現の規制！ワイセツソフト大賛成っ！　いっそ表現なんか全く自由にしちゃって、（性器、グロもOK）危ないと思ったら18禁にしちゃえばいいんだよ！　表現どうのこうのを考えるヒマがあったら、ガキ（18才未満）どもの手にわたらない売り方を考えろ!!（下村人）

☆『ファンなら買い』とあおる雑誌。（福島県　行進曲ジャスパー）

☆仲介料でもうけてきわめて経済効果のない中古市場の存在と、中古市場を生み出す要因となるクソゲーの氾濫。また、知的所有権に対する日本人の意識の低さと、日和見気質。（愛知県　植野比呂）

☆批評に耳を傾けないクリエイター。やたらとネガティブなユーザー。（埼玉県　山田山雄）

☆ベンチャービジネスであるソフト業界に「安定経営」を求める一般投資家や銀行。（三重県　早柴めぐみ）

☆面白いゲームが売れないということが、ゲームを駄目にすると思う。（東京都　藤岡栄司）

☆ちょっと手応えを感じると、すぐに続編や限定商品やキャラグッズを出しまくって、「もうやめとけー」とか云われるまで暴走するトコロ。そんなんだから、せっかくの名作も墜ちて行ってしまうのよ。（愛知県　サイバーパンクス）

☆「すごいゲーム＝面白いゲーム」と考える風潮。（FFⅦの画面、CM見て、頭抱えてしまいました。）（東京都　なまちゃん）

☆マンネリ。それを許す人（開発者、消費者両方とも）。（茨城県　永井謙光）

☆創っているところと、商売をしているところが、近すぎるからでは？　絵画は絵描きが値をつけているのではなく、画商が値を付けていますから…。（大阪府　院田昭博）

☆噂と称して、他人を陥れるためのデマをたれ流すゲーム・マスコミ。（東京都　UG.）

☆まあ、守りに入ったらダメなんじゃないかな。（愛知県　鈴木仁）

☆コピーで遊ぶ人。（千葉県　B.H）

☆ゲームに対する思いを理解しようとしない人々と、自分だけがゲームを理解している、と思っている人々。（兵庫県　GIR）

☆いたずらに「オリジナリティ」を求めるのは、まちがっているのかもしれない。陳腐というのは大事なのかもしれない。独自性をつきつめた結果が今の現代芸術なのではないか。あれはビョーキだ（断言）。企業的考えから「売り」をつくるためのオリジナリティなどいらぬ。「ダッシュ」でも「ターボ」でも良い。もっとゆっくりいこう。などと言う私は花の受験生！（脳内麻薬帝国ドーパミン）

☆チャレンジ精神を失うこと。（千葉県　大久保新）

☆雑誌もプレイヤーも難しすぎるゲームよりも簡単すぎるゲームの方を高く評価している点。（千葉県　秋楽寛史）

☆制作者の匿名性。才能不足な業界体質。根っこは個人があんまし儲からないって所にあるような気がする。例えばマンガ家の世界って上下の格差が大きいけど一発当てたらでかいってのが魅力的だし…。（静岡県　岡本晋）

☆「32メガの超大作」というだけで、売る前から名作と決めつけるゲーム雑誌。（北海道　橋本あい子）

☆安易な姿勢。「スケジュールなかったわりに、いいデキだ」とか、「システムは弱いけど、ストーリーはすばらしい」などの「～のわりに、」とか「～にしては、」という考え方。テーマ、システムなどすべてにおいて「絶対的評価」をめざしてほしい。（静岡県　ネコキック2号）



熊本県　島津弥七



読者の「私のココロのゲーム」

あなたは何をゲームに求めていますか？

☆ゲームの主人公と一体になってハラハラドキドキすること。これってゲームの原点だと思います。これだから、ドラクエⅥ、アンジェリークは大、大、大好きです。
（東京都　月の子）

☆異世界感覚。ファンタジー風でも、架空の高校生活（？）でも、とにかく現実以外ということを、強く感じさせてくれること。よく描き込まれた絵、小説に同じ。もちろん『UltimaⅣ』。
（北海道　山地岳）

☆死の緊張感、目的達成の快感。真・女神転生シリーズ。
（大阪府　じぢ）

☆ハマれる事。キャラクターや何かと同じ事感じ、魂をふるわせたい。そんな一瞬のためにゲームをしている。あと戦いのカタルシス。

SLG全般、どれが一位というのは難しい。
（岡山県　S・EAGLE）

☆自由度。制作者の手の内にありながら、それに気がつかないプレイヤーが理想。ティル・ナ・ノーグ。
（岐阜県　臼田　尚司）

☆斬新さ十遊びやすさと音を大切にして作られているか他。ファイナルファンタジーⅢ。
（神奈川県　土星人3号）

☆快楽・ダビスタ。
（青森県　中澤正明）

☆私がゲームに求めるものは、バーチャルリアリティです。一番好きなゲームは、SNATCHERです。
（神奈川県　コナン）

☆オリジナリティとこちらに何か思わせること。感動とか感心するとか。好きなゲームは海腹川背。
（千葉県　TEM）

☆夢・快感。チェルノブ。
（岡山県　風を追う者　風雅）

☆プレイした時間が私にとって充実していればそれでいいのです。風来のシレン。
（北海道　キャンディロック）

☆ゲームも書物等の著作物と同じように、「訴える何か」が欲しい。プレイする目的も明かにしたい。「E0見るだけ」というのでは高い金払った意味がない。「アンビ



大阪府　八尋

まだまだあるよ、言いたいこと。

上のコーナーに入りきらない、ゲームに思い入れ漂う読者の意見をどうぞ。

☆最近、友達と「スーパーマリオ」をプレイした。どちらも2年くらいやってないのに、体が覚えているんですね。一気に表と裏をクリアしてしまいました。終わった瞬間、2人共とても幸せになれました。やっぱりすごいゲームなんだと2人で感心してしまいました。
（大阪府　ポチョムキン）

☆どうしてRPG隠れた名作セレクション」のコーナーで「新桃太郎伝説」を取り上げてくれなかったのですか？（涙）SFCを持っているのなら絶対やるべきです。
（埼玉県　二代目伊集院光）

☆最近アドベンチャーゲームって忘れさられているような気がします。「ファミコン探偵倶楽部」っ

バレンツ」が良い。（広島県　M－M）

☆自分の限界を試すことのできる深さ。それがないゲームは、ヒマつぶし以上じゃない。オメガファイター。どこかSSに移植してほしい！（愛知県　朱能）

甦るあのゲーム

☆アーケード版「マジンガーZ」でもこれはマジンガーが好きなのかも。（千葉県　篠原隆大）

☆夢と感動につきる。ガイア幻想記。（鹿児島県　鉄郎）

☆はじめは操作になれておらずツラいが、慣れれば爽快感に変わるようなもの。覚える快感。ビューポイント。（神奈川県　原田浩）

☆求めるもの→お手軽さと充実感
好きなゲーム→MDのダイナブラザーズ2がよかった。（長野県　こだお）

☆プレイしていて気持ちのいいゲーム。好きなゲーム・へべれけのぽぷーん。理由・音楽と声の偶然の連鎖で、ハイになれるから。（大阪府　ポチョムキン）

☆天外魔境Ⅱさ。アソコは良かったゼィ。居心地はいいしナ、オレは住むなら、あ～ゆう所がいいゼィ？　できればもっといいところに行きたいもんだ。（福岡県　林洋二）



石川県　しぇる鈴莉

☆その人独自の世界、思想。これらがにじみでているゲームはなかなかないです。そして、何よりも、ゲームとしてのアイディアが入っていること。本でなく、映画でなく、TVでなくゲームを選ぶのはそこ。というわけでゲームとしてはまだ甘いと思うが、MOTHER2だろうか。（静岡県　M・S）

☆キャラを動かしている実感、手ごたえ。Jリーグエキサイトステージ'95。（埼玉県　Angel亮二）

☆友人と対戦するのが面白いので、その要素をとり入れてほしい。好きなゲーム、ドカポン3・2・1。（群馬県　大平邦治）

☆ある程度のリアリティ。ダンジョンマスターの食料と水システムがすごい好きだった。一番好きなのはFFⅢ。最終ダンジョンがやたら長い上にラスボスが激強。でもそれが逆にいい。（群馬県　SK）

☆初心者～上級者まで幅広く遊べるゲーム一番。湾岸デットヒート。（広島県　お松様）

☆長く遊べること。実況パワフルプロ野球シリーズ。（神奈川県　かつみ）

ていう任天堂のゲームが大好きで年に一回は必ずプレイします。ストーリーが分かってて犯人を知っててもなぜかやってしまう。とくにパートⅡ「後ろに立つ少女」が最高！　古いゲームっていいなァ…。（神奈川県　よしなが先生）

☆最近になってサンサーラナーガ2をやりはじめました。途中で行きづまってしまってもドラクエⅥのように周りにやっている人がいないと…どうしたらいいか聞けません。（岡山県　うどん）

☆とてつもなく昔パソコンで「ふしぎの森のアドベンチャー」というカセット型のゲームがあるのですが、とても好きなんです。移植してほしいなあと思っているのですが、移植のシステムってどうなっているんでしょうか。とても知りたいです。（埼玉県　ポポ）

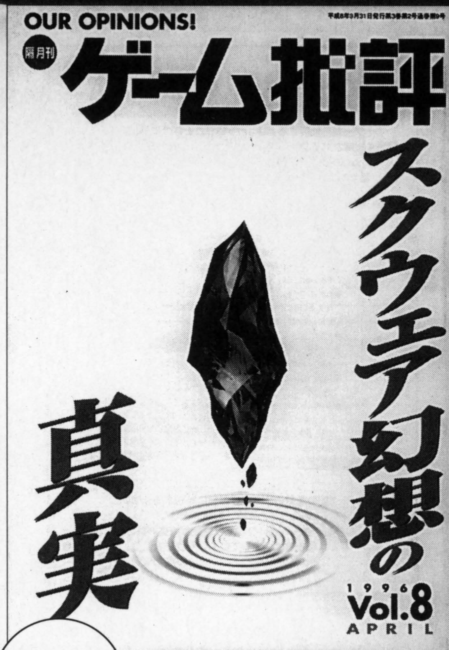
☆スーパーファミコンで任天堂が作った「パネルでポン」は熱いぞ。この手のゲームは広まるまで時間がかかるほどゲーセンから、ゲーム屋から消える。みんなで「パネルでポン」略して『パネポン』をやりましょう。さあ、やりましょう。（岐阜県　カニ将軍）



隔月刊 ゲーム批評 Vol.8

スクウェア幻想の真実

読者アンケートから



主な記事

'96年2月10日「FFⅦ、PSで発売！」。衝撃の事実が少年ジャンプの巻頭グラビアを飾った。多くの人が、これはFFⅦがN64で発売されないことに驚いた瞬間でもあった。

第1特集は、ゲーム業界全体を揺るがした張本人、「スクウェア」にスポットを当てた。大人気ソフトFFⅦがPS発売との発表までの足跡、発売による業界への影響、スクウェアの掲げるコンビニ流通問題までをも踏まえて、詳しく考えていく。

第2特集は数多くの意欲作・ヒット作を繰り出す、8人のクリエイター達へのインタビュー企画。

8Pにわたる堀井雄二へのロングインタビュー「今だから語れるドラゴンクエスト」も掲載。どちらも彼らの原体験が数多く語られており、興味深い内容となっている。

新連載は、「パソゲー良品」。地味目ながらも質の高さが光る作品の多い、パソコンのゲーム達に脚光を浴びせている（8号では「EF2000」を紹介）。

DATA

'96年3月31日発売

ソフト批評タイトル

- ソウルエッジ
- マンクスTT
- 沙羅曼陀2
- 19XX
- KILEAK, THE BLOOD2
- ガーディアンヒーローズ
- デストラクション・ダービー
- BSドラゴンクエストI
- 幻想水滸伝
- カルネージハート
- 厄～友情談疑
- ディセント
- ロボ・ピット
- カスタムメイト3

ゲーム業界の動き（'96年2月～3月）

3/24	ぷよマスターズ大会開催
	幕張メッセで「AOU1996アミューズメントエキスポ」が開催。バーチャファイター3が初公開。

主なタイトル

2/9	バハムート　ラグーン（SFC）
2/29	実況パワフルプロ野球3（SFC）
3/1	新世紀エヴァンゲリオン（SS）
3/8	The Tower（3DO）
3/9	スーパーマリオRPG（SFC）
3/15	ダービースタリオン96（SFC）
3/22	パンツァードラグーン ツヴァイ（SS）
3/22	バイオハザード（PS）
3/22	ウイニングポスト2（PS）
3/29	スーパーリアル麻雀V（FX）
3/29	鉄拳2（PS）

ゲーム業界のどんな部分が知りたいですか?

☆別に知りたくない。ゲームが良ければいい。（奈良県　ゆうこ）

☆業界にいる「イイ奴」「ヤな奴」「ヘンな奴」。制作者側に意向はどの程度通るのか?（東京都　4ひえた）

☆どんな人が、何を考えて作っているのか。ソフトハウスと雑誌編集部との記事における関係。（東京都　TSE）

☆純粋に、もっとゲームを造った人の話が聞きたい。（神奈川県　川瀬哲）

☆クリエイターの理想と、会社経営の現実の妥協のあり方。（福島県　K）

☆任天堂は何をたくらんでいるのか?　また社長はナゼ批判ばかりするのか?（埼玉県　Y・H）

☆業界通って人々は本当に信用できる人達なのか?（宮城県　ことほぎ）

☆知るほどイヤになる（笑）。それでも追求するのがジャーナリストの宿命。（東京都　UG.）

☆だれがもうけて、損しているのか。ゲーム開発会社の各部所単位での給料。（神奈川県　スミダ）

☆損益分岐点。任天堂はとくに。（和歌山県　片桐伸昭）

☆何であんなにマザー2やドラクエは作るのに時間がかかったのか。（大阪府　匿名希望）

☆本当に堀井雄二はドラクエを作ってるのか?　DQ3は内藤寛が作った物だと信じているぞ。（東京都　藤岡英司）

☆千葉麗子ってどんな人?（三重県　上野良樹）

☆建前と真実。（静岡県　天照帝）

☆ゲーム業界、永遠の放浪者「飯島健夫」の現在。（静岡県　石川一）

☆ゲームをしていても気づかない作った人のこだわり。（群馬県　廣町有規）

☆どんなクソ野郎が、クソゲーを送り出しているのか。（東京都　はるお）

☆（あきらかに）くそゲーなのに、なぜ売り出すのか?（岐阜県　うにうに）

☆エ画堂スタジオってどんな作品を作ってるんですか?（埼玉県　左真紀）

☆業界の事知ったって、ゲームが面白くなる訳じゃないから別にいーや。（茨城県　VR-4）

☆クエストはオウガの続編を作れるのか?　クソスクウェアめ…。（東京都　ランド）

☆アスキーはMSXをどー思ってるのか。（神奈川県　ミゴ）

☆仕事の進め方。この業界、どーも「泣けば許される」と思ってい

高橋名人のすべて。16連射、ばね疑惑、そして現在。（大阪府　矢代智）



東京都　華月法里



るフシがあるので。（東京都　いるん）

☆N64の価格は何であんなに安いのか？（山口県　森永武志）

☆SCEの圧力のかけ方、スクウェアの引き抜きの手口。（神奈川県　DEN）

☆クリエイターと呼ばれる人の人格・一般知識レベル。（東京都　ま★☆）

☆元ゲームデザイナーなので（全部じゃないけど）知っております。任天堂の開発チームの作業時間や1日などを知りたいなー。メーカー別の給料も知りたーい。（兵庫県　エヴァってる男）

☆マルカツと電撃の仲。



埼玉県　流聖

☆ナムコはいつになったらオリジナルを出すのか。（愛知県　村瀬元隆）

（東京都　T−1000）

☆ドラクエもどきのゲームがこれからも売れると本気で思うか？（京都府　連打馬鹿）

☆斉藤亜弓。新編集長のすべて。（石川県　犬）

☆くそゲー元凶の1つ「3月に間に合わせる為には完成してなくても出す」攻撃。そのエピソード。（北海道　BLN）

☆スクウェアが、どの位の人を引き抜いたのか。（北海道　JEG）

☆コナミがサターンをぞんざいに扱って平気な理由。サターンに編入しておきながらソフトを出さないナムコ・アートディンクの企業倫理。ダビスタ移植を黙殺し、96について語る薗部氏の面の皮。（京都府　宮野崇）

どこをどう改善したら、「サターン」が44,800円から20,000円にまで安くなるのか。（福岡県　中川哲也）

☆会社全体で楽しんでゲームを造っているか？　もしかして、会長も受付の人も全員、ゲーム作りに参加しているのか？（兵庫県　アカミ）

☆飯野賢治。（宮城県　はねだ）

☆ソニーの高笑い、セガの逆襲、任天堂の余裕（競うのは大切だけど、つぶし合うのはやめてほしい）（兵庫県　前田智子）

☆クソゲーを作ったプロデューサーが、その後どういう扱いを受けるのか。（静岡県　鈴木）

☆ゲーム雑誌の内幕。批評家は本当にゲームをプレイして物を書いているのか、アンケートの票数にごまかしがないかとか。（宮城県　佐倉めいる）

☆企業はクリエイターを育てようという気はあるのか？　出来上がった人ばかりをチョイスするのでは巨人と同じだー。（東京都　磯道澄子）

☆大きなメーカーほど冒険できないわけ。（兵庫県　たみい）

☆メーカーから見た、新入社員の実力や思惑のずれ。（岡山県　中田智志）

☆スクウェアに人材を引き抜かれたメーカーの状態（滋賀県　木原賢也）

☆ゲームメーカーの実体。プログラマーは本当に地獄を見ているのか。（福島県　なし）

☆代々木アニメみたいに、キレイごとばかりじゃなくて、もっと本音の部分。（大阪府　V.C.みかえら）

☆セガの社長の裏側（必ず正面からしか撮らしてくれない）。（東京都　ライター）



ゲーム「オタク」「マニア」という言葉に対して何を感じますか？

WHAT[疑]→なに（か）

☆定義は人によって違うのでしょうけど、私自身はゲームがうまいとか詳しい人を「マニア」、その中でも、人付き合いに支障をきたす程にのめり込みすぎてしまった人を「オタク」と考えています。（東京都　なまちゃん）

☆オタク：家でゲームをしている人、特にギャルゲーに詳しい人。マニア：アーケードの基板を買ったりする人。（東京都　藤岡栄司）

☆創造性がない、無気力、表情がハッキリしない、薄汚い、暗い…というのが「オタク」。研究好き、妙なこだわりがある、自己中心的…というのが「マニア」。（東京都　ＳＹＫ）

BAT[形]→ダメなところ

☆自分の興味対象に熱中する余り、他を省みず、他人に対しても気を使わず、自分の意見のみを一方的にしゃべりまくる。（奈良県　ゆうこ）

☆一般の人々への敷居を高くしてしまう、困ったちゃんであるといったところかもしれませんね。（千葉県　篠原隆大）

☆ゲーム以外の「外の世界」が全く見えていない。「とりあえずでも、楽しめれりゃいいや」位の見識しか、持ち合わせていない。ゲーム性が皆無に近いものを手放しで喜べる大馬鹿者。（栃木県　カニボンバー）

☆「アニメ・オタクとの区別が付かない」人、増えてるだろうな。最近どんどんやること変わらなくなって来てるし。（東京都　4ひえた）

READY[形]→じゅんびをする

☆ゲームに限らず、「オタク」「マニア」が嫌われるのは、自己中心的で排他的な態度を隠さないから。プライベートとオフィシャルのけじめはつけるべき。（東京都　UG.）

☆俗に言われる、もっと色々な人々と交流を持った方がよいと思う。（東京都　こしあん）

☆別にオタクだろうがマニアだろうが、関係ない。自分が好きなことをやっているのだから。（静岡県　りょうちん）

☆何か1つ（この場合ゲームという分野）に長けているという意味だろうから、特別、気にはしない（悪いとか嫌なイメージはない）。（東京都　なまちゃん）

☆一般世間の（とりわけ女性の）ちょっと冷たい視線。でも恥じることはないっス。有史以来、芸術・文化・科学・を支えてきたのはオタク的な人だとも思うし。（ただお風呂には入って欲しい。）（東京都　ぜえたかず）

☆何事においても人生の中で、熱中して物事に取り組めることは大変貴重な事と思う。（東京都　ユーリ田中）



北海道　橋本あい子



スクウェア特集に意見あり

スクウェアちょっと待った！

☆スクウェア様、御乱心っていうか、ちょっと前のＳＮＫの様で驚きました。ゲームという、形があってないような謎めいたイカスしろものを、商売にするべく創り続けるのは、キビしいのでは…。よけいなお世話でゴザルが、ニンニン、これってバンダイ化？
（高知県　藤本将景）

☆最近までスクウェアというメーカーは年２本位のＲＰＧ大作をだす、ドラクエに対する挑戦者というイメージがあって好きなメーカーでした。しかし、ＦＦⅥ以降のスクウェアは、どうもソフトを出し過ぎだとしか思えません。
（岡山県　ヒリュウ）

☆スクウェア事件で１番かわいそうなのは、こうした裏事情を知らず、スクウェアのゲームも他社のゲームも同じく楽しんでいる「子供たち」だと思う。
（宮城県　佐倉めいる）

☆スクウェアの特集、大変興味深く読ませて頂きました。ただ「会社」という世界で生きる人間にとってあたりまえすぎる情報も多かったように思います。

確かに今のスクウェアは目立つし、問題も多い。しかし、なぜ「スクウェアだから」という理由をつけられるのか、についても知りたかったです。
（埼玉県　鈴名美）

別に引き抜きが悪い訳じゃない

☆以前の任天堂特集と違い、スクウェア側弁護の声がない特集だけど、１ユーザーとしては引き抜きってそんなに悪いことか？　と思ってしまいます。暗黙のルールがあるというのなら、それを明文化するのを怠ってきた業界の方に問題があると思います。大体、スタッフは自分の意志で移籍したんだから、ドロボー呼ばわりはお門違いでは？
（福岡県　城戸利晴）

☆スクウェアが大量の引き抜きをやっていたことを知って、とても驚きました。

しかし、例え引き抜かれたとしても、優れた環境で伸び伸びと才能を生かせるのであればいいと思いますが、「スクウェア色」に染められて、せっかくの才能がスポイルされてしまうのならば、もったいないと思います。その答えはＰＳで、どんなソフトを発表するかによって決まってくるでしょう。

事業の多角化など、畑違いなことをせず、面白いゲームソフトを作ることに専念しているので、私は好感が持てます。そんなスクウェアが引き抜きまでしてやって何を作ろうとしているのか、期待と不安と興味を抱きました。

ハッキリ言って、面白いゲームが安い値段でどんどん発表されるようなら、業界内のルールがどう乱れようとも、私はかまいません。
（東京都　中村彰宏）



福岡県　粗挽ずんや

Vol.8 読者アンケートから

わりとスクウェアに無関心な人々

☆どーせ、スクウェアに対するハガキがたくさん来ると思うので、別のことを書きます。
オレはストZERO2のダンのスーパーコンボ挑発のほーが興味があります。ヒャッホー!! オレって最強ーッ!! オヤジィー!! よゆうっチィ（福袋下さい）。
（北海道　JEG）

☆がっぷさん、マインドシーカーをクリアしました。最後の試練は、
①40回中20回ランプをつける
②5つのトビラから1つを開ける
③ ①と同じ。
の3つを連続でやってのけるというものでした。エンディングはエスパー清田くんが、ほめてくれておわりです。
（岡山県　藤井千城）

☆パネポンの腕を大阪で磨いて、実家に帰り、弟と勝負！ と思ったら、SFCごと売られてた。あ、かなしきパネポン。かなしきパネポリスト。
（岐阜県　カニ将軍）



東京都　長月美兎

☆みんな、聞いてくれっ！ PS・SS・FX全部そろえたぞー!! いやっほぉぅいっ!! どこにでも移ってくれ飯野さん！（でも3DOだけとかジャガーだけってのはやめてね）。初めましてVF2！ こんにちはデビルサマナー！ やったやったやったぁー!! これで、どこがつぶれても大丈夫!! 共倒れだけはするなよっ!!
（高知県　赤松与志亜）

しかも主婦な人々

☆最初はドラクエⅢでファミコンを買う。あまりに楽しかったので3回プレイ。妊娠中はヒマなのでテトリスにハマっていました。ダンナが帰宅すると暗い中でじーっとあそぶ妻がいたなんてコトは2、3度じゃないぞ。
今ではアンジェリークにはまり、3人手玉に取って告白させてフッてみたりしているヤな女。
（愛知県　佐野紀子）

☆結婚した頃はゲームのゲの字も知らなかったのに…。主人の単身赴任を理由にスーファミを購入、ロマ・サガとゼルダにハマル。しかし主人がDuoを購入、私は天外魔境Ⅱにのめりこみ…今ではGB・GG・PS・サテラビュー・パソコンとすごい状況。こんな夫婦がいたって、いいですよね～。
（岩手県　かぼりん）

今号の小野さん

☆最近「街で見かけた～」を楽しみにしている自分に気がついた。
（福岡県　鳥越哲也）

☆初めて「街で見かけた…」を面白いと思った。なんだか小野さんが好きになりそうです。
（新潟県　島崎さとし）

☆さて、次回はアドベンチャー特集。アドベンチャーといえば「デゼニランド」。というわけで小野さんに是非東京ディズニーランドで柱をゴシゴシ磨いて欲しい。
（埼玉県　永沼純也）



隔月刊 ゲーム批評 Vol.9

胎動…アドベンチャー

読者アンケートから



DATA

'96年5月30日発売

主な記事

「ゲーム批評Vol.9」は、「胎動…アドベンチャー」と題して、長い間低迷していたアドベンチャーゲームが、32ビット家庭用ゲーム機の登場によるゲームの表現力の向上により、徐々に人気を再燃させていることに注目し、新ハードのもたらした新技術が、アドベンチャーゲームにどのような革命をもたらしたかを探っていった。主な記事は「バイオハザード制作者、三上真司氏インタビュー」や編集部の選定した「アドベンチャーゲーム名作選」など。

また、株式会社ワープのサターンへの移籍を、PSエキスポ会場で行ったというセンセーショナルな出来事を「TOPICS」で取り扱った。読者の関心も非常に高く、この号のアンケートハガキには、ワープやワープ代表取締役、飯野賢治氏に対する声が目立って多かったのが特徴的であった。

第2特集は「ユーザーとメーカー存在の示すもの」。この特集は、制作者とユーザーとの理想的な関係を模索する特集で、ゲームのアンケートハガキの扱われ方、ゲーム情報誌における発売前人気ランクの操作、制作者の意図と、プレイヤーの意識とのズレなどをメーカー、ユーザー、ゲームマスコミなど各方面への取材を通して浮き彫りにした。

ソフト批評タイトル

- ●スーパーマリオRPG
- ●パンツァードラグーン ツヴァイ
- ●GUNGRIFFON
- ●ドラゴンフォース
- ●バーチャファイターキッズ
- ●D&D® シャドー オーバー ミスタラ
- ●ストリートファイターZERO2

ソフト批評スペシャル

- ●カオスシード

●●●● ゲーム業界の動き ('96年3月～6月) ●●●●

5/7	セガ「バーチャファイター2」、第4回日本ソフトウェア大賞受賞
5/9	公正取引委員会、ソニー・コンピュータエンタテインメントに独占禁止法違反の疑いで立ち入り調査。
5/11	ソニー・コンピュータエンタテインメント、プレイステーション実験プロジェクト『ネットやろうぜ』開始。
5/16～18	アメリカにてE3（エレクトリック エンターテイメント エキスポ）開催。
5月	任天堂、ゲームボーイポケットの7月発売を発表。
5月	セガ、10月からのサターンソフトのX指定(18禁)枠撤廃を発表。

主なタイトル

5/14	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜 (SFC)
5/31	ダークハーフ (SFC)
5/31	サウンドノベルツクール (SFC)
5/31	エイリアントリロジー (PS)

読者の「近況報告」Vol.9

読者が身の回りに起きたことを教えてくれるお手紙は、読んでいてとても楽しいものです。Vol.9当時の読者の近況報告を集めてみました。

ゲーム批評読者って結構幸せかも

☆「風来のシレン」最終ダンジョンクリアで、とうとうマムルのぬいぐるみを手に入れました。やったー！　いろんな人に自慢してます。
（東京都　北川広美）

☆どーでもいいがスーパーパズルファイターⅡXでダンがルール説明をしているのに感動した。ケンステージにスーパー8がいるのにも感動した。デビロット姫がかくしキャラだといいなと思うTODAYこの頃。
（北海道　JEG）

☆私は運転免許センターで、ドラクエの「腐った死体」そっくりのおじさんを見ました。
（群馬県　Y−CAT）

☆ストリートファイターZERO2にはまりました。おかげでお金がなくなり、その余波を受けて毎号購読していた雑誌が次々と粛正され、今だ購読しているのは、ゲーム批評だけとなりました。ZERO2に負けないパワフルな雑誌でありつづけて下さい。
（埼玉県　彩生一真）

☆最近、ゲーム批評、パソコン批評と立て続きにテレカが当たり、ちょっとおどろいてます（笑）。あまり、プレゼントなど当たったことがないので…。
（北海道　流雷氷）

☆サターンのX指定新作は9月で打ち止め。ま、正解でしょう。クソゲーが、X指定というだけで売れてしまう現状じゃあね。ただ、ユーザーの側から「クソゲーは買わない」という形でX指定クソゲーの淘汰が行われるのが普通なんだろうけど。
（熊本県　拓）

☆新　投稿者になりました。がんばります。ところで、企画屋ジョーのいる会社に入りたいのですが、どうしましょう？
（神奈川県　るなん）

☆僕は、あの「ミシシッピー殺人事件」（FC版）を3日で解いたツワモノ（バカモノ？）なのですよ。実は。誉めて。
（東京都　椎名火燐）

☆屋上に行かずゲーセンで遊んでいる今の小学生はけしからん!!　今こそ屋上、行って来ます。
（埼玉県　小鮒芳行）

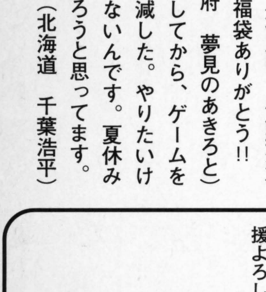
☆うーちゃん福袋ありがとう!!
（大阪府　夢見のあきろと）

☆大学に入学してから、ゲームをやる時間が激減した。やりたいけれども時間がないんです。夏休みにまとめてやろうと思ってます。
（北海道　千葉浩平）

今号のごしつもんコーナー

背表紙の「ゲーム批評」の文字が黒くなったのは、よりブラックでダークな批評を行うという斎藤編集長の決意のあらわれですか？
（神奈川県　若生祐樹）

ふっふっふ。ゲーム批評ももうすぐ3周年。これからもダークでライトでポジティブな姿勢でがんばりまーす。応援よろしくね。
（斎藤編集長）





僕の・私のゲームとの出会い

「ゲーム批評」を買うほどに、そしてアンケートまで出しちゃう程に、ゲームと深い関わり合いを持っている読者のみなさんの、ゲームを始めたきっかけとはなんだったのでしょう？

☆友人の家でやった「STAR FORCE」！（千葉県　永野怜）

☆ゲームのパッケージに惚れたから。（ゲーム名：スプラッシュレイク）（東京都　眼龍まどか）

☆ドルアーガにほれて。（香川県　郭公下蕨）

☆子供のころ何気なくスーパーの屋上のゲームコーナーでプレイしたのがきっかけかな。（熊本県　EGIやつら）

☆友達の家で見たスーパーマリオブラザーズ。（佐賀県　まるろう）

☆ものごころついた時から、ゲーセンでゲームを見るのが好きで、そのうちドップリ。ファミコンからさらにディープにはまりました。（東京都　長谷川朋広）

☆インベーダーブームにのっかる形で。（福岡県　中川哲也）

☆ゲームウォッチの「ミッキーマウス」、MSXの「SASA」にハマったのが最初。（埼玉県　若松朋久）

☆コロコロコミックの「ゲームセンターあらし」。（群馬県　水上あおい）

☆カセットビジョンを持ってたから。（香川県　獣人キング）

☆ボスコニアンのプレイから。（埼玉県　der Reichs ONKEL）

☆友人宅で信長とボコスカウォーズ（テープのソフト）やってから。（滋賀県　山際寿）

☆柳生十兵衛の血しぶき。（茨城県　栗原郷志）

☆ゲームウォッチの『ファイヤー』とかってやつ。（新潟県　さくらにメロン）

☆最近では声優さんの声を聞くためでもある。（埼玉県　彩生一真）

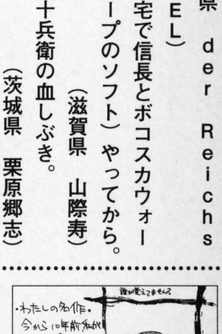
☆クリスマスプレゼントにもらった「ブロック崩し」が最初だと思うが…（TVにつなぐやつ）。もうすげー前だったので忘れた。（埼玉県　みや）

☆沙羅曼陀。（群馬県　葛西伸威）

☆物心ついた時からゲーマー養成ギブスを…。（東京都　森川恭介）

☆3年前までファミコンも知りませんでした。ある日友人の家で、マリオカートでぼろぼろに負けて悔しくてスーファミ買って練習し、それ以来年間15本はゲーム買ってます。（鹿児島県　みえべ）

☆たしか4才の時親につれられて喫茶店でやった（テーブル台）のがきっかけだと思います。（奈良県　BEしもなか）



奈良県　真奈

☆小2の時に初めて画面を見て、もう圧倒されっぱなしでした。次の年にファミコンを買い、「クルクルランド」を遊び倒していました。（福岡県　M・I・T・S）

☆FCのドラクエでRPGの楽しさを知ってから。それまでは「のほほ～ん」とゲームしてました。（千葉県　香取仁）

☆ファミコンのイーアルカンフー。当時一日10時間近くやってもずっと面白かった。（京都府　D・A・D）

☆定吉7（PCエンジン）をやってみたくて初めてゲーム機を買った。（北海道　秋山恵子）

☆クイズカプコンワールド2だったと思う…。（千葉県　竹原隆大）

☆昭和天皇のお葬式。

Vol.9 読者アンケートから



福岡県　明天☆見

☆小６の時にやったストⅡターボ。これで人生くるった。
（栃木県　ＬＵＮＡ）

☆アーケードのドラゴンバスターというその当時ではとても画期的かつ美しいゲームがあった。私の人生はそこから始まった。
（福岡県　天竜）

☆そこにゲームがあったから。
（熊本県　國岡亮）

☆子供の頃、父がテレビゲーム１５を買ってきたこと。
（沖縄県　Ｇｅｔ！　ＷＩＲＥＤ）

☆数年前に、興味本位でＭＳＸを購入したことでしょうか。
（大阪府　ツヴァインシュタイン）

☆友人がやっていたドラクエⅢでノックアウト。急遽、テレビとツインファミコンを購入した。
（埼玉県　Ｂ級機関）

（広島県　さとちゃん）

☆大学に入った年、先輩の部屋でやったＰＣ－８８版「ＹｓⅡ」。それが全ての始まりだった…。
（徳島県　ガングリ三等兵）

☆アタリの「ポン」にホレて以来ずっと!!
（愛知県　８本足）

☆なりゆきで…。
（京都府　ネブカドネ猿）

☆文芸春秋デラックスＳＦ特大号の「小松左京氏、スタートレックを遊ぶ」を読んで。
（茨城県　でっこん）

☆母がゲーマーなのでその影響で。
（神奈川県　るなん）

☆スカイキッドの音楽。
（岩手県　鷹羽康宏）

☆未来の香りがした。
（千葉県　中澤剛）

☆行きつけのパチンコ屋のとなりにゲーセンがあり、いつしかゲーセンがメインに。
（神奈川県　なま子）

☆確かエポック社のカセットビジョンＪｒで「木こりの与作」というゲームをやったのが初めてだと思います。
（神奈川県　スミダ）

☆小１のときＡＰＰＬＥⅡのロードナンナーをやって感動したから。本格的なきっかけは大失恋。
（大阪府　伊集院ちょち丸）

☆親せきの子が持ってたＦＣの「忍者ハットリ君」をやったこと。
（熊本県　前田裕也）

☆貧乏な私はかつてゲームウォッチを一個も買えなかった。その不満がＳＣ－３０００で一気に爆発、現在に至る。
（京都府　宮野崇）

☆すがやみつる先生の「マイコン戦士ラン」。
（栃木県　ぷら２）

☆友達の家にあった「ドンキーコングＪｒ」がきっかけ。その後「スーパーマリオ」にはまり、「ドラクエ」でぬけられなくなった。
（北海道　こなみん）

☆パソコンを買おうと思ったら、親に高価だからファミコンにしなさいといわれ、小４の時、ファミコンを買った時から。親は後悔してる（笑）。
（愛知県　斉藤雄一）

☆タイトー「ルパン」、任天堂「シェリフ」。
（千葉県　水浦功）

☆昔「聖闘士星矢」にはまってまして（汗）。バンダイからＦＣが出たのにとびついたのがきっかけ今思えばクソゲーだったけど、当時は夢中でやってました。
（大阪府　あおいだりあ）

☆ＰＣエンジンの「カトケン」（クリスマスのプレゼント）からはいっていった。
（北海道　ヘブン）

☆直接的には「魔界塔士Ｓａ・Ｇａ」に興味を持って。
（三重県　上野良樹）

☆海水浴で泊まった旅館にあったギャラクシアンとペンゴ。
（福井県　ジブハランダー）

☆私のきっかけゲームは「スパルタンＸ」です。なにしろ、あのｍｕｓｉｃにシビれましたですよ。
（千葉県　のをす）



東京都　美兎



信じてます！このメーカー

私達はこんなメーカーのこんなところが好きです

この号のアンケートでは、読者に、「私のイチオシメーカー」を挙げてもらいました。

☆ヒューマン。ファイヤープロレスが好きだから！（群馬県　かるびや）

☆ナムコ。技術があってユーザーフレンドリー。それ以上に個性的なゲームを生み出すパワーが凄い。世界観の構築が巧く、キャラクターの個性など他のメディアにひけをとらないものを量産している。（神奈川県　ペルソナ・サマナー）

☆セガ。2研の鈴木さんや竹崎さん等、一生懸命やっている熱意が伝わってくる所。（福岡県　緒方洋輝）

コンパイル。愛と勇気とおちゃらけで。（新潟県　S.Sato）

☆ゲームアーツ。セガの良きパートナーとしてあゆみ続け、徹底的にハードの機能を使いこなす上に利益にこだわらない熱い強いプライドと気構え。（埼玉県　E氏の後輩）

☆ハードメーカーですが、日立はいいです。家で使っているTV（赤テレビ）、10年以上生きてます。（福井県　シャイン・アクア・イリュージョン）

☆任天堂。カービィもFEも全く違うタイプのゲームだが非常に丁寧に作られていて、あらゆる層をゲームにとりこもうという意気込みとプロ魂を感じる。（東京都　みきさん）

☆ワープ。業界に対して言葉で言うだけでなく、行動力も伴っているし、割と質の高いソフトを出来るだけ安定して供給しようとする姿勢に感心したから。（広島県　薄井健吾）



京都府　こなん祐子

☆スクウェア。まあそれなりに、おもしろいから。（兵庫県　KEIKO）

☆アルシス・ソフトウェア（今は名前が違うかも）理由はスタークルーザー（MD）を作ってくれたから。（静岡県　DIZY-METAL）

☆データイースト。いかれっプリがイカス。（福岡県　へろぷ～）

☆ビング。Townsで培った技術と、移植するゲームの選び方が鋭い。（愛知県　四谷言成）

☆アートディンク。とっつきにくい面もあるけど、高い自由度とゲーム性を保ち、「A・Ⅳ」や「カルネージハート」のように自分らしさを表現することのできるゲームが多い。すごい、の一言。（大阪府　藤岡賢二）

☆EAV。バグの件で問い合わせた時、担当者による応対がとても良かった（3回もかけたのに）。（東京都　うびじゃ）

☆バンプレストとウインキーソフト。ユーザーの希望をゲームにうまく取り込んでる。（東京都　8円オーバー）

☆光栄。自分に趣味のあったものを、発売し続けているし、欠陥ソ



千葉県　月刊類

フトに対するアフターケアも良好だった。（徳島県　佐藤光一）

☆日本ファルコム。「イース」「ソーサリアン」「英雄伝説」「ダイナソア」「ぽっぷるメイル」「ブランデッシュ」等の、実に様々なタイプのRPGを造り出した創造力と、それを生かすことのできる優れた技術力を持った、まさに「KING OF RPG」の名にふさわしいメーカーだから。（東京都　4ひえた）

☆任天堂。一作に時間をつぎ込んでしかも定価引き下げするところなんか、同情しちゃいます。二年前までは一番キライだったのに

トレジャー。私はここのゲームに裏切られたことが一度もない。（東京都　安東敏彦）

…。（埼玉県　ワープがんばれ）

☆昔ほどではないが、カプコンを信頼します。CPシステム初期のあの数々の名作を抜きにアーケードゲームは語れないと思います。「ストII」以前のカプコンの方が良かった…。（福岡県　浴村恭治）

☆シーズウェア。シナリオがめちゃおもろい。一作ごとに、何か新しいこころみをしている。（兵庫県　CS-NOBU）

☆ZOOM。このメーカーは昔からクリエーターが雑誌に顔を出し（昔Login今ハイパープレステ）、開発状況も分かりやすいし、なによりこだわりのある作品をX68の時から出し続けているため。（東京都　YMO）

☆電波新聞社。100%の移植に、おまけつき！（群馬県　佐藤明敏）

タイトー。実力本位的。（東京都　A・2・K）

☆バンプレストのアーケード物は、ここ1～2年、急に良くなってきています。注目しましょう。（石川県　西端統宏）

☆クエスト。量より質だから。（千葉県　うぃっきー）

☆工画堂スタジオ。自分の波長にあっていて好きになったから。（福岡県　徳永健太郎）

☆ゲームスタジオとかクインテッドとか、職人的な小さな所が好ましいかな。（兵庫県　GIR）

☆アルシスソフトウェア。技術力があって、センスがよくて（世間一般より5年程、進みすぎてるけど）、何よりつくりが丁寧だから。（東京都　須藤浩位）

☆いろんなジャンルをコンスタントに出してくれて内容もあまり外さない（たまには外すが）コナミが無難では。（茨城県　VR-4）

☆エルフ。確実に勃たせてくれる。（静岡県　鈴木）

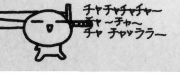
☆○（マル！）。サーテック。（東京都　HiR.T）

☆やっぱりソニーかなー。スクウェアかなー。シリーズものも出しつつ新しいことにチャレンジするのが、応援したくなる。（神奈川県　ポケ・モンタロウ）

☆NECインターチャネル。オタク向けの物しか作らないから。自分トコのユーザー層をきちんと理解し、オタクに対し、良質のソフトを提供してくれてる。（茨城県　ゲンゴロウ）



兵庫県　小鳥遊啓



隔月刊 ゲーム批評 Vol.10



ゲームは誰が作っているのか

読者アンケートから

主な記事

第一特集は「ゲームは誰が作っているのか」。開発者が露出しなかったり、制作会社の名前が分からなかったりと、「作り手」が隠されているゲーム業界特有の問題にスポットを当てて、その問題の背景と現状、その意味する物などについて検証しました。主な記事は「制作会社インタビュー」「ヒットタイトル制作の現場～ナイツ～」など。第二特集は、マニア感涙の「徹底！　シューティングゲーム」。担当者が死んだ「アーケードシューティング系譜」。コナミ、アイレム、タイトーなど「メーカー別STG検証」「レイストーム制作者インタビュー」などが主な記事です。第三特集は、SFCを使った対戦ゲームネットワーク「XBAND」を中心にネットワーカーのモラルを取り上げた「通信メディア、ゲームにおける展望と弊害」。他にもN64発売の市場動向や、セガX指定ソフト撤廃の意図、PSの流通改革などを扱った「ゲーム業界トピックス」、「悪趣味ゲーム紀行」を初めとした強力連載陣など内容は盛りだくさん。そして表紙イラストはロボットファン必見の小林誠氏です。

DATA

'96年7月31日発売

ソフト批評タイトル

- ●ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
- ●ダークハーフ
- ●あいどるプロモーション　すずきゆみえ
- ●太陽のしっぽ
- ●ごきんじょ冒険隊
- ●サイキックフォース

切手部分
ボツネタ
から…



ゲーム業界の動き（'96年6月～8月）

6/5	PS出荷500万台突破記念パーティー開催＆流通・販売戦略変更の発表。
6/6～9	東京おもちゃショー。
6/22	PS新モデル発売。価格は19,800円。
6/23	N64発売。価格は25,000円
7/5	五社連合設立発表。
7/6	ナムコ、池袋にてナンジャタウンオープン。
7/27	セガサターンモデム発売。

主なタイトル	
6/21	KING'S FIELDⅢ（PS）
7/5	NiGHTS（SS）
7/6	バッドモジョ日本語版（WIN）
7/26	刻命館（PS）
7/26	ワールドスタジアムEX（PS）
7/19	スターオーシャン（SFC）
7/19	ときめきメモリアル～forever with you～（SS）
7/26	バーチャファイターキッズ（SS）
	ガンブレードNY（AC）
	ラストブロンクス（AC）

ゲーム業界にひとこと言いたい!

開発者の露出を巡る問題について

☆私は映画を見たとき、エンディングクレジットを最後まで全部見るのが好きなんです。一人一人の役割や仕事と名前をできるかぎり「読み」ます。こんな効果はこんな名前の人がやったのか。チョイ役のあの人はこんな名前の人なのか、と考えることでその作品の感動がさらに大きくなるんです。エンドロールの音楽、クレジットの文字の大きさや並び方まできちんと練り込まれた作品は、制作者の情熱や考え方、さらには制作現場の雰囲気すら想像させてくれて嬉しくなります。クレジットが終わって映画館が明るくなる、ここまでが「作品」なんです。ゲームだって「作品」となりえるものだもの、こんな「感動のエンディング」のやり方もあるってことを知って欲しいと思いました。（埼玉県　細川洋子）



東京都　華月法理

☆最近の直送野菜って生産者名がついてるのが結構多いじゃないですか。あれって自分の作るモノに自信があるからなんでしょうね。そこから信頼や緊張感だって生まれるだろうし。（埼玉県　みや）

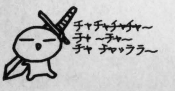
☆なんでスクウェアがオウガスタッフを引き抜いたのか分かりませんでしたが、この前「FFタクティクス」のことを知って「このためかスクウェア〜!!」ともう怒りを通りこして悔しい、悲しいです。出したいからって他社の出来上がったシステムをごっそりもってくるのではなくて、なぜ一から作ろうとしないのだろう。あんな良い物を作れるのだから。オウガファンとしては「FFタクティクスの後ちゃんとスタッフを返してくれるのか?　クエストに」と言いたいです。（埼玉県　ポポ）

☆引き抜きってそんなに悪しき考えだとは思わない。この行為によって不利になるのは会社であって、ゲームをする側にとっては更なる良い環境で更なる良いゲームを提供してくれるのなら何も文句は言わぬ。（山形県　古関製造）

ようやく発売N64に対する声

☆64遊んでません。マリオが嫌いなので。ところでコナミの「ときメモ」商法はなんとかならんのか。いくらなんでもCDデビューはないだろ。DK96じゃあるまいし。それを盲目的に買いまくるクソオタク達もなんだかなー。ゲームユーザーから見るコナミの評価って確実に下がってるよ。（沖縄県　Get WIRED!）

神宮寺さん!!!　カムバックおめでとう。私もタバコが吸える年になりましたぜ。（愛知県　副島圭子）



☆10号「流通批評」プロフィール中の「（N64発売について）今回ほど一般マスコミ報道の嘘を痛感したことはありません」という一言が気になります。私もN64は売れに売れたという記事に嘘を感じています。それは都会だけ。田舎では在庫の山々でゲームショップが困っています。ホントですよ。（広島県　島居仁）

☆N64ですが、面白いのはそうなんでしょうけど、あまりにもスーファミからの「移植」（あえてこう言います）が多くないですか？　これじゃあ他メーカーのことをとやかく言えないでしょう。任天堂さんは。（茨城県　後藤善之）

☆任天堂が質的転換といったとたんに映画派のゲームを皮肉るユーザーやその意見を載せるマスコミが不満。私は任天堂を信じてない。「質的転換」をユーザーの負担（64DD、9,800円ソフト）で実行しようと思えてならない。（広島県　舌切り雀）

☆難易度が高いとか、「カメラシステム」が未完成だとか言われている「スーパーマリオ64」だが、そんなことよりも、ただ画面内のマリオを動かすだけで楽しいという、いわばゲームの原点回帰を目指した任天堂の快挙を素直に賞賛する声が小さすぎると思う。私はこの「マリオ64」に、ハードメーカー、ソフトメーカー云々よりも、任天堂の「オモチャ職人」としての意地と誇りを見た気がする。（宮城県　笠間建）



奈良県　まな

STG特集に寄せられた反響

☆「STGは死んだ！」と某実存主義の哲学者は言ったが、今日においてそれが謝った認識であるというのは周知の事実である。ああ！　愚かなる者どもよ!!　偉大なる東亜プランは自ら犠牲となりSTGを伝導したのだ。しかし、彼は永遠に生き続ける。首領蜂を見よ！　究極タイガー2を見よ！　たとえコナミが堕落しようとも、彩京は神への祈りを忘れず、タイトーは約束の地を見る。おお！　不浄なる者よ!!　ライジングは武者であり、いずれはスプリガンを越えるのだ。わかるな。怖れることなど何もありはしない！　今こそ……ハッ、で、電波が…うぁぁぁ…。（秋田県　R,DAM）

☆STG系図に「マクロス2」がなーい!!　面クリアは得点制で残機は無限。STGの爽快感を弾避けではなくかせぎに求めた注目すべき作品。かくゆう私もこれでSTG好きになったイチ押しのゲームです。（広島県　M-M）

☆そういえば私がゲーマーになったのは「ゼビウス」がきっかけだったと思うし、今持ってるゲームも半分はシューティングだな…という訳で、面白かったですシューティング特集。特にシューティング系図、結構無茶してるのに妙に納得できるし。（北海道　XCT）

☆タイトーシューティングは僕も好きだけど、少し納得できない部分もあった。「ダライアス」のゲーム内容は決して今一つではないと思う。地形さえ貫通する武器の

ソニックが姿を消してどうしたのかと思っていましたが、ナイツになって帰ってきたのですね。（埼玉県　ポポ）

PCエンジンソフトを大量に買った。12本買って12,000円で釣りがきた。安いな～と思った。（京都府　えり

ウェーブ、巧妙な敵の配置とパターン、シンプルだがキツい攻撃をしてくるボスキャラなど、十分に良くできたと言える内容だったと思う（特にエキストラバージョン）。（秋田県　透幻悠綺）

☆もっとコンシューマシューティングにもスポットを当てて欲しい。特に「サンダーフォース」シリーズがかけらも出ていないのは悲しい。特に「4」は台詞も何もないのにスゲードラマチックだったと思う。

（大阪府　ねこわけいみ）

☆ガンシューティングを取り上げるんだったらナムコの「ガンバレット」を紹介して下さいよぉ。初めてプレイしてから1年半がたつけど、いまだに遊んでいます。

（埼玉県　若松朋久）



三重県　琵琶速英

とにかくこれだけは言っておきたい

☆最近ファミコンの「SWAT」というソフトを買ったんだけど、内容がスゴイ。テロリストとの戦闘では頭を撃つことができる。敵が生きたまま戦闘が終わると「じんもんしますか」と出る。「はい」を選ぶと「ひじょうしゅだんをつかいますか？」ここで「はい」にすると「なぐる」「じはくざい」が選べる。昔のゲームってカゲキだ。

（神奈川県　川瀬哲）

☆PSってポリゴン取ったら何も残らない。Hゲー認めないと言ってるくせにスーチーパイは出すし（水着だろーが女の子を脱がせるのは立派にHゲー！）。

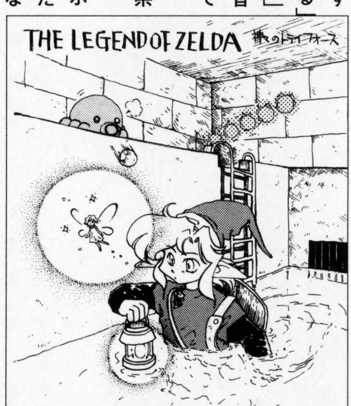
（宮城県　YOMO）

☆僕が良く行くゲーセンから「D&D® シャドーオーバーミスタラ」が消えました。店長曰く「100円でプレイする時間が長いこと」「ギャラリーが集まりすぎて他の客に迷惑がかかる」ことが理由とか。言いたいことが有りすぎてうまくまとまらないけど、僕の心にぽっかり穴が開いてしまったような感じがします。

（北海道　近藤正竜）

☆もし1時間だけ自由な授業が選べるとしたら、ワシはゲーム批評が教科書の所に行くぞ。そして皆と1時間ずーっと批評しまくるのだ。ゲームは玩具じゃないぞー！

（兵庫県　アカミ）



大阪府　有賀ちなつ

N64についてみんないろいろ言っているようだが、決着がつくのは来年の冬頃だと思う。（岡山県　武士道）



ゲーム雑誌への不満があれば教えて下さい

☆私はゲーム屋の店員だから、お客さんのファミ通バイブル化が怖い。もっと自分で考えて買わない？ 少なくとも私はクソゲー100本のうち1、2本でも無名良品があると思うし、それを見つけたとき至上の喜びを感じます。

（鹿児島県　ぬらりん）

☆つまらんゲームは正直にけなせ。それを買って馬鹿を見る読者も居るんですよ。そんなことできないのは僕もわかってます。編集の人たちもわかってると思います。わかってるからこそジレンマ。

（愛知県　童夢）

☆メジャーで悪いゲームを批判しないこと。マイナーで良いゲームはずいぶん取り上げるようになったけど。

（埼玉県　若松朋久）

☆ゲームレビューが退廃的でイヤ。良いところを見つけようという姿勢が感じられないし、ごく普通の作品でさえ酷評するあのレベルの低さ。見ていて嫌な気分になってくる。

（東京都　松木一忠）

☆レビューを信じて騙された時は悲しい。自分が好きなゲームに対して評価が低くて記事が少ないのも悲しい。アンケートに沢山書かせてくれないのは寂しい。もうこの本さえ買っておけばOKってな本はないですかねぇ。わがまま。

（福岡県　港のヨーコ）



神奈川県　吉田興信所

☆これから新しく出るゲームの情報が欲しくて雑誌を買うわけですが、人気ゲームの場合、まだ自分が購入する前に攻略方法やゲーム画面がどんどん出てしまうのでうんざりします。そのゲームの特徴や難易度がハッキリわかれば、それで十分だと思うのですが。

（埼玉県　酒井美香）

☆日本におけるゲームの技術は世界一なのにもかかわらず、一般のゲーム雑誌の内容は完全に「子供向け」であること。

（神奈川県　宮沢篤）

☆ノンポリプレイヤーの私としては、昔の「BEEP」とか大キライでした。「もっとクールになれよ」みたいな（笑）。

（北海道　キャンディロック）

☆ゲーム雑誌には各々の役割があるので、それを自分で判断し、自分に合ったものを読んで行けば不満はとりあえずないと思う（だから全てを読まなくてはいけないのだが…）。

（東京都　高橋厚志）

☆単価が高く、いろいろな雑誌を購入しようとすると出費がかさんでしまう。

（群馬県　春本峰男）

☆いわゆる「総合誌」はゲームの紹介に重点が置かれていることが多く、そこ止まり、という感じがします。もう少し、ゲームをとりまく環境全般から題材を拾ってくれば良いのに…と思います。ゲー

インターネットが一般化したらゲーム誌は存在意義を失うんじゃないだろうか。

（徳島県　高田敏広）

ムは暇つぶしの道具ではない！

（群馬県　阿久沢アキラ）

☆各誌に色がなくなった。もっと各誌が主張をもってマイナーなゲームを押して欲しい。「メタルスレイダーグローリー」も「ダークロード」も「ときメモ」も無名の頃に「必本」で知って遊んだのに、最近そんなことがない。

（大阪府　ツヴァイシュタイン）

☆とにかくゲーム以外の情報が多すぎる。アイドルやアニメの情報を載せるのなら、その分ゲーム攻略を載せて欲しい。

（茨城県　A3～4）

☆どれも新作ゲームの特集の割合が非常に高く、発売されてしまうとほとんど記事が載らないこと。有名ソフト、大作ソフトばかりが幅を利かせていて、同時期に発売されているハズの輝きを持ったソフトを見捨てていること。どの本も写真や記事の切り口が似てること。オリジナリティが弱い。

（大分県　七門）

☆単なる「ゲーム広告媒体」になっているのがほぼ全てのゲーム雑誌の現状でしょう。記事の中に広告が混じっていても全然気がつかないくらいですし…。「ダメなものはダメ」という姿勢が全くないのは問題でしょうね、やはり。

（東京都　小澤佳世）

☆ナイツやマリオ64は、店頭デモやTVCMで実物を見るまで、あまり予約が入っていなかったという。誌上ではかなり前から取り上げられていたのに。ということは、今のゲーム誌はゲームの面白さを正しく伝えることができないということなのだろうか。ハードやソフトが次の世代に入った以上、ゲーム誌も次の段階にレベルアップして欲しい。

（徳島県　高田敏宏）

大手メーカーに甘すぎると思います。発売日前後にページをうーんと使って宣伝する割に、ゲームそのものが多すぎます。

（栃木県　LUNA）

アンケートのすき間から

ゲーム以外で一番興味のあること

☆ポスタードリームの確率変動について。いくら喰われたか（涙）。

（大阪府　ツヴァイシュタイン）

☆仔猫の里親探し（現在7匹だ）。

（栃木県　LUNA）

☆受験と所ジョージの髪がいつまであるか。

（大阪府　浪速のヒマ人）

☆編集王。

（茨城県　桑原郷志）

☆横浜ベイスターズの負けっぷり。

（岩手県　本城勝志）

☆音楽。オレ、バンドでキーボードやってるっス。

（愛知県　童夢）

☆パソコン通信とスキー。

（埼玉県　輝寺）

☆老子の思想。

（埼玉県　永沼純也）

☆昔のアニメのダビング。

（大阪府　ポチョムキン）

☆さきがけの人々のおバカな言動。

（栃木県　でんえん）

☆パソコン買ってWIN95に四苦八苦してます。半分ゲームみたいなもんか？

（徳島県　あらごん）

☆自分の人生の行く末…。親は結婚のこととか言うけど、したい人いないしねー。

（兵庫県　真嶋勲）

☆ねこみみとヨーグルト。

（岡山県　風を追う者　風雅）

☆格闘技、小説、犯罪、SMプレイ。

（岡山県　オパイガーZ）

☆佐野元春様のチケット予約がとれた。どの席が来るだろうか…。

（岩手県　本田多駆力）

今号の ほのぼの君

☆最近息子（1歳6ヶ月）は、ナイツが回転すると「オーッオーッ」と叫んで指さして喜んでます。いやーゲームは楽しいですねぇ。

（山形県　片桐由紀子）



字数無制限17本勝負!!
ゲーム批評場外乱闘

ゲーム批評というからには、やはり読者も当然、批評。さらに今回は、字数も何も、全部取っ払っての言いたい放題大会。とりあえず読んで見てくれよ。



日頃の不満にお応えした拡大版

「ゲーム批評」本誌の「読者ニヨル批評ノページ」が、場所を変えて登場。1号に掲載されている本数が少ないとか、字数制限が厳しいなんていう不満が、きっとみんなにはあったことと思う。

そこで、今回は、なんと批評文については字数制限無し。おまけに17本一挙掲載という超豪華版でお送りしよう。ゲーム批評読者の熱い声に、これから17ページの長い間、是非つきあってもらいたい。

「レイストーム」が何故に私を惹きうけるのか

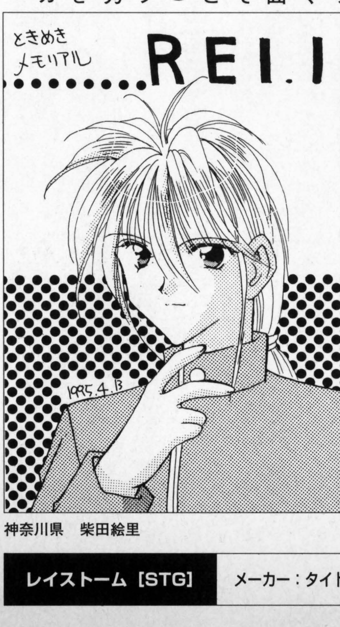
ゲーセンに入ると、ふとシューティングをしたくなることってありませんか？

僕の場合、下手の横好きが占める割合が多いのにもかかわらずしてしまうのです。

自機がパワーアップすると、どんな視覚効果を伴って攻撃するのか見たいっていうのもあるかも知れない…見た目に弱いのか⁉

その見た目のツボを突かれたのが「レイストーム」。あげくの果てにPS版まで買ってしまいました。でも家で落ち着いてできるというのは、やはり大きな魅力ですね。

前作「レイフォース」の流れを汲むものながら、独特の俯瞰図的な視点、ポリゴンをうまく使っての画面構成（酔いそうになることもしばしば）やボスキャラの特異性は秀逸。十分すぎるくらいにカッコイイし。



神奈川県　柴田絵里

でも自機がパワーアップしても視覚的な変化は少ない…。とすると、このゲームの何が僕のツボなのか。

それはずばり『ロックオン攻

レイストーム［STG］　メーカー：タイトー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年1月10日

ゲーム批評場外乱闘



長野県　小山佐知子

撃』。

敵が画面内に溢れかえる前にロックオンして先制攻撃が可能。でもこればかりに気を取られていると、流れ弾に当たることもあるからそうそう気が抜けません。

しかもロックオンすればするほど得点は倍々になるし、攻撃の見た目もすごいのなんの。

パズルゲームの連鎖を狙っているかの様なドキドキ感と、敵を一度に倒せる（正確には一度ではないけど）爽快感を合わせ持っているのです。

自分なりに一生懸命がんばってエンディングは見ましたが、いまだ下手なことには違いありません。ですが、ロックオン攻撃のドキドキ爽快感を味わえるだけでも楽しんでいますし、満足しています。人様からしたら、かなりズレた楽しみ方かも知れませんが、こういうのもありだと思っています。

しかし、難しくて購買者の限定をしてしまっているのが残念。

難易度を一番優しいものにしても、全クレジットを使ってやっとエンディングを見れるかどうかだもの。

「ラストボスの所まで来てるんだぞ…あと○回のクレジットで倒せるのか!?」という緊張感もあるのですが（やはりズレてるのかなぁ）、個人的な下手の度合いが大きいだけなのかも知れませんね。

（大阪府　平新一）

時代を先取りした秀逸なRPG「LUNAR」

LUNARというRPGシリーズはマイナー機種であるメガCDで発売された。そのため、プレイした人の絶対数は少ないが、反面高い評価を得ており、サターンにもリメイクされた。高い評価を受けている理由として挙げられるのが、村人達の存在感である。この存在感はイベント経過によるセリフの変化を頻繁に行うことで持たらされており、そのセリフの量が他のRPGと比べて膨大な量であると聞く。そのため、あの時あの村に行ったら村人達はどのようなセリフを言うのであろうかということが気にかかり、会話すること自体が楽しみになっている。それに比べ今までのマスクROMによるRPGはどうだったか。

マスクROMは容量の制限がきつく、容量が増加しても、宣伝にうまく使うことができるグラフィックの向上などの部分に優先的に割り当てられており、ゲームの最終目的にプレイヤーを到達させるためのメッセンジャー以外の仕事を村人達に与えるほどの容量は割り当てられなかった。そのため、時間的な関係がとんちんかんなセリフが入っているとか、いつも同じことしか言わないなど、セリフに違和感があるものも多く、例え

読者ニヨル批評ノページ 必勝法 その1

本誌の人気コーナー「読者ニヨル批評ノページ」には毎回4、5人の読者の批評文が掲載されます。

さて「毎回送っているのに、私の批評文が載らない」とお嘆きのあなた。「投稿ゲーム批評」を買ってくれたお礼に、このコーナーに掲載されやすくなる方法を特別にお教えしましょう。

まず、投稿の規定を確認しましょう。字数は1200字以内。つまり400字詰め原稿用紙で3枚ということになります。これを大幅に超えてしまうとまず掲載されません。1200字という字数は、なるべく多くの読者の批評を載せ、なおかつ言いたいことが言える字数と編集部が判断したものです。少ないという声も多いですが、推敲に推敲を重ねれば、どこかに必ず必要のない文章、まわりくどい表現があるはずです（ちなみに1200字という数はゲーム批評の1ページ批評よりも300字も多いのです）。その2へ続く。



ないにしてもその変化は最小限に止められていた。また、プレイヤーはそれを感じても、ゲームだから、で済まし、メーカー側もそれに甘えてきた。

現在、LUNARシリーズの最初の作品である「LUNAR−THE SILVER STAR」より4年以上の歳月を経ており、その間に主要なゲーム機は、N64以外全てCD−ROMを搭載するという状況になっている。しかし、RPGはCDという大容量メディアを得ても、マスクROM時代と変化がない。つまりLUNARのように大容量であることを生かして、徹底的にセリフを作り込んでいないように感じる。

確かに新世代機用にグラフィック、サウンドは格段に向上している。だが、ホモサピエンスという生命体を「人間」たらしめているのは言葉である。

言葉をおざなりにした今までのRPGの作り方に慣れ過ぎたクリエイターの作品、隠しアイテムやミニゲームでなんとかセカンドプレイ以降をさせようとする作品、きれいなCG映像を見せて感動させようとする作品。それらが主流を占めている中、LUNARのように雑誌に書かれない部分に力を入れている作品に、プレイヤーはもっと目をむけるべきである。

（愛知県　前山浩二）

女性ユーザーを意識した作りを「いまどきのバンパイア」

日々、女性ユーザーは確実に増加しており、女性層を意識したゲームが発売されるようになりました。「アンジェリーク」のような女性限定ソフトだけで無く、男性向けソフトでも女性にもプレイしてもらえるような趣向を凝らしているものも増えました。

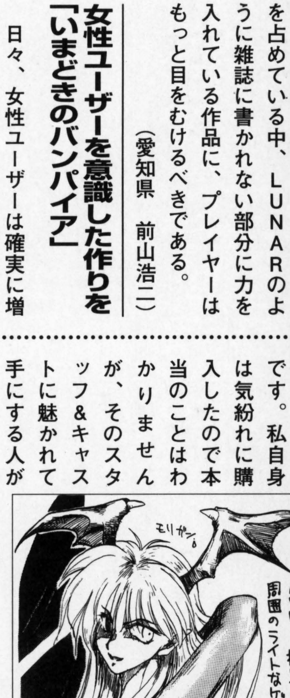
「いまどきのバンパイア」（PS）も自分育成恋愛SLGながら、キャラデザインに高河ゆん＆大貫健一を起用、男性有名声優をキャスティングし、女性ファンを意識しているゲームです。実際、他の同類ゲームより美形キャラ（兄・ライバル等）が沢山登場するのが特徴です。その上、ストーリーも魔界に住む吸血鬼プリンスの花嫁探し…と少女まんがのようです。私自身は気紛れに購入したので本当のことはわかりませんが、そのスタッフ＆キャストに魅かれて手にする人がいることは予想出来ます。

私自身、ゲーム自体は楽しくプレイしています。ストーリーの先もそれなりに気になりますし、音声は少ないけれどビジュアルは綺麗ですし。…でも、このソフトを友人に勧めることは出来ません。それが、このゲームに対する私の最終的な評価です。

残念ですが私には、このソフトにどうしても許せない部分があります。このゲームの育成部分はRPG風でレベルと経験値があり、それは魔物との戦闘と街でナンパした女性への吸血行為によって上がっていきます。吸血行為…主人公がバンパイアなのですから当然あって当たり前なのですが、初めてこのイベントが起きた時、私は違和感を覚えてしまいました。

ハッキリ言うならゲーム上『吸血』となっていますが、これは『Hする』と一緒です。プレイすればわかりますが、ビジュアルもセリフも明らかにそれを匂わせます。イメージカットと言っても、いきなり裸（胸は手で隠してありますけど）になるのは、不自然過ぎるでしょう。

主人公には花嫁候補の本命がいます。でも、レベルアップの為に街で女性をナンパしてデートして親しくなって、時にはチャームの魔法を使って吸血します。でも吸



北海道　相楽リューイチ

いまどきのバンパイア【AVG】　メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'96年12月27日

血後、女性は記憶を失ってそれきり登場しないのです。結局、一応選択の余地はあるものの「きれいだよ」「好きだから」という言葉は全部、目的の為です。まるで18禁ナンパゲームと一緒では無いですか？

断っておきますが、私はそういうゲームを一切否定するつもりはありません。しかし、ここまで女性層を意識しているゲームで、例えサブキャラであっても、女性をまるでレベルアップの道具のように扱う展開が出て来るのは何故でしょうか。

加えて、この育成部分は難易度が高く『吸血』を利用しないとかなり辛いのです。この点も女性ユーザーに勧められない所以でもあります。とにかく見た目で女性向けを意識するより先に内容を考えるべきだと思います。これから増える女性ユーザーを獲得するには…。

（新潟県　宿許はるか）



大阪府　平　新一

新神宮寺「未完のルポ」に対する正直の感想

6年ぶりに復活した「神宮寺三郎」に私がどれほど期待していたかは筆舌に尽くしがたい。某週刊誌のレビューでは案の定平均点だったが、ファンとしてはどうでも良かった。私は発売当日に購入、即プレイを開始した。思った通りにシステムは古いままのテキストアドベンチャーだった。「バイオハザード」や「Dの食卓」といった昨今のアドベンチャーに比べ、明らかに見劣りする。だが、ファンとしてはいっこうに構わない。ゲームが面白いかどうかが問題なのだ。物語を楽しめれば、アドベンチャーゲームとして立派に成り立っているのだから。

といった理屈はファン特有のものだということは十分承知している。では、今回の「神宮寺三郎」は楽しめたのか？　正直な答えとしては「楽しめなかった」というしかない。

前作から6年という歳月は決して短いものではない。その間ゲームが進化したのと同時に我々ユーザーの目も肥えてしまっている。そのブランクを私は「ファンとして」補う覚悟でいた。ではなぜ今回の「神宮寺」は面白くなかったのか？　それはシステムやゲーム性以前に、何よりも物語が楽しめないためだ。

今回の物語に含まれている様々な要素は非常に興味深い。不法入国の外国人労働者などの社会問題を盛り込むといった制作者の意欲はかなり高く、評価すべき点だと思う。しかしそのどれもが問題提起に止まり、「神宮寺」の立場としては非常に陳腐な感傷といったテキストしか提示されない。事件自体をプレイヤーに「問題提起する」ことは創作者の狙いとして正しいと思うが、プレイヤーはその問題に対してプレイヤーとしての判断を選択できないのだ。そのかわりに稚拙な「神宮寺」の反応が表示され、「問題」の重大さが希薄になってしまっている。さらに「事件」の内容（物語の筋）が序盤で分かってしまうのだ。外国人労働者の連続殺人が起こった時点で事件の本質が分かってしまったのは私一人だけではないと思う。そうなるとあとは予想していた内容をボタンを押して確認する、といった単調な作業になってしまう。結局最後まで「期待を裏切る」展開にはならなかった。

また、今回のもう一人の主人公ともいえるルポライター「与野」の存在が曖昧に思えてならない。この与野というキャラクターは、今回のシナリオ担当者がモデルになっているらしく、ザッピングシステムで与野の行動をたどって行

探偵　神宮寺三郎「未完のルポ」[AVG]
メーカー：データイースト／機種：プレイステーション、セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年11月29日

くうちに、どうしても与野と「神宮寺」の存在が重なって見えてしまう。例えば、与野が証拠入手のためにある人物を脅迫し、その後罠にはめられその人物が殺害されるという展開がある。そこで与野は悩む。「彼が死んだのは自分のせいではないか」（それ以前にルポライターが脅迫してネタを取るなど、ライター失格なのだが）。こういった物語の中、主役である「神宮寺」は（ザッピングシステムの都合上？）傍観者に徹している。だが本来、この与野の役割、脅迫し人を死なせ罪悪感に悩むのは、探偵である「神宮寺」が背負うべきではないのか？　ここで我々ファンは思うのだ。今回の「神宮寺」は以前の「神宮寺」とは違うようだ、と。



神奈川県　小道けいな

これはキャラクター各々の役割、それぞれの違いを、ザッピングシステムの為に明確化できなかった為ではないだろうか。

結局、贅沢な要素を集めてはみたが、物語の見せ方としてはうまく料理しきれなかった点がファンとしては残念だった。そして、「神宮寺」シリーズはいわゆる「本格推理」ものではなく、「ハードボイルド」路線を狙っていると思われる。それだけにトリックや謎解きよりも、物語をどう展開させていくかが、この作品の魅力なのではないか。つまり、この問題だらけの世の中を「神宮寺」、そしてプレイヤーがどう渡り歩くのかを練り込むべきだったのではないか。それを考えると今回の「未完のルポ」は題材が良いだけに非常に残念な結果に終わってしまった。

だからファンとして次回作に期待している。これで「神宮寺三郎は打ち止めです」とは言わせない。それだけこのシリーズには魅力と可能性を感じるからだ。特に今回、憎むべき実行犯の存在が最後まで不気味に描かれている。今後、「神宮寺」との対決があるかどうか、気になる点だ。

熊さんの定年までにぜひ次回作を出して、我々「ハードボイルド」ファンを唸らせて欲しいものだ。

（神奈川県　吉田興信所）

マクロスファンによる、「マクロス DIGITAL MISSION VF-X」の批評

延期に次ぐ延期で、ファンを焦らしに焦らしたプレイステーション用ソフト「マクロスDIGITAL MISSION VF-X」であるが、はたして、待っただけの値打ちがあるのか、一マクロスファンの立場から述べさせて頂きたい。

まずプレイしていて感じるのは、そのけれんみのない作りである。すなわち、原作であるマクロスに無い物、あるいはありそうにもない物が出てくることが無いという事である。

いままでのマクロスのゲームでは、自機であるバルキリーに異様な武装が施されていた。つまり、只のシューティングゲームにマクロス風の装いをしただけの代物に過ぎなかった。

今作品に於いて、バルキリーは初めて、虚飾のない機体で闘うことが出来たのではないだろうか。

そしてアニメシーンの素晴らしさ。

河森正治・板野一郎両名によるオープニング。飯島真理作詞作曲の挿入歌が流れる。劇場版を彷彿とさせる最終決戦直前のイベント。

その他のシーンは今一つではあるが、それらを補って余りある出来映えであり、ファンならば一見の価値がある。

しかし、いい所だけではない。ファンだけに悪い所にもよく気付いてしまう。

まず、取扱説明書の操作方法の説明である。左右ヨーなどという専門用語が何の説明もなく書かれていたり、照準切替と書かれているだけで何の照準を切り替えるのか説明されていないなど、不親切

マクロス DIGITAL MISSION VF-X 【STG】
メーカー：バンダイビジュアル／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年2月28日



栃木県　竜華めぐり

きわまりない。

こんな基本的な事が疎かになっていては、製作者として失格である。

次に操作系の問題である。バルキリーは3形態に変形できるのだが、その形態ごとに、一々操作方法が異なっている。3形態で共通の操作といえば、×ボタンでガンポッドを撃つ時だけと、徹底した違いぶりだろう。

おそらく、バルキリーの変形を印象づけようと狙いがあるのだろうが、はっきり言って面倒くさい。第一、原作上では3形態の操縦方法は可能な限り共通化されている筈だから本末転倒も甚だしい。

その他にも気になる点は多い。ガウォーク（中間）形態時に、斜めにスライド出来ないとか、バトロイド（ロボット）形態時に、高度を変更できない（宇宙ですら）などもあるが、たった1機での作戦行動そのものが大間違いであろう。世界観からいっても僚機の存在や、他の部隊の行動を匂わすぐらいはして欲しい。例えば、戦艦の有る場所に戻ってきた時に、他のバルキリーが護衛についているとか、他の部隊が陽動作戦を行っているうちに作戦を遂行するなど、マクロスの持つ軍事的リアリティーも、表現してほしかったのである（逆にマクロスに於ける非現実的な歌の効力については、よく表現されていた）。

さて批評にあたり、悪い点を数多くあげたが、それは、今作品がかなりの出来であると、逆説的に評価できるからである。

過去の作品は、余りにもバカバカしくて批評する気にすらならなかったものだが、今作品は見るべき所も多く、「マクロス」の世界観を素直に取り込んだ初めてのゲームといえるだろう。改良された次回作を切に望む。

青春のただ中に、マクロス劇場版を映画館で見た世代に、このゲームをプレイして欲しい。

（大阪府　湯浅知利）

解答のない「恋愛」に答えを作ってしまった「ファイアーエムブレム」

「恋愛自由」と「2世代に渡る物語」を掲げて登場した「ファイアーエムブレム聖戦の系譜」。しかしこの2つのシステムが互いに足を引っ張り合い、ゲームとしても物語としても不満を感じました。

ユニットを隣接させると、独身の男女でさえあれば誰とでも恋愛度が上がる為、戦略を曲げてでも恋愛の為の配置をするしか無く、しなければ子供の代でスカユニッ

読者ニヨル批評ノページ 必勝法 その2

（1より続く）さて、どんなゲームを批評の対象に選択するかも重要です。発売直後の人気タイトルを選ぶとそれだけ競争相手も多くなります。マイナーなゲーム、古いゲームの批評はそれだけ目を惹く訳です（だからといって誰も知らない東欧のPCゲームとか、アジアのパチモンゲームとかだとマニアック過ぎて問題ですが）。

世の論調の逆をいくというのも一つの手です。誰もが面白いというゲームを酷評する。または誰もがつまらないというゲームの魅力を発掘する。これも目立ちます。ただしウケ狙いや奇をてらったものは読んですぐにわかってしまうのでやめましょう。目立つのも大事ですが、読んで納得できるという部分も大事だからです。

さてその3では本誌ライターにその批評の作法を聞き、その4では編集部の批評文選定の基準を聞いています。本誌掲載を狙ってみて下さい。

トを抱える羽目に陥ってしまう。親の組み合わせを選ぶ為と言っても、実際には有利不利が激しい為、選択の余地は無いに等しい状態でした。

親世代で自由恋愛をするキャラクターは女性7人、男性13人。全て恋人同士になる可能性がある為、91通りの組み合わせが存在します。しかし、恋人同士になった後の会話イベントを用意してあるのは、女性1人につき3人の候補のみ。特例として4人の候補がいる女性キャラもいますが、それを合わせても22通りしか無く、更に父親と娘の会話を足しても、26通り。91組中、26組しかイベントを設定しない又はできないのに、誰とでも恋人同士にできるというのは「自由度が高い」というよりも、制作者が組み合わせの決定を放棄したただけのように思えます。プレイヤーが選ぶ為、というのであれば、選んだ結果全てに応えるべきでしょう。恋愛シミュレーションである「ときめきメモリアル」や「アンジェリーク」の場合、主人公は誰と結ばれてもハッピーエンドとして祝福されます。「聖戦の系譜」は恋愛シミュレーションでは無い。と言われればそれまでですが、恋愛を選ぶ以上、守るべきマナーはあると思います。それは「誰と結ばれても間違いでは無い」という事です。現実の恋愛や結婚であれば失敗もあるでしょう。でも、これはゲームです。制作者が登場させたキャラクター以外選ぶことができない以上、これは鉄則であるべきです。何よりも、恋人を当たりと外れに分けようという姿勢は失礼です。増えていくOPデモをみる限りでも、制作者の予定していた組み合わせがあるだけです。それを押しつけるくらいなら、いっそ親世代は過去と割り切って、固定か、2者択一十不成立くらいに絞った方が良かったのではないでしょうか。3通り程度であれば、選んだ結果によって展開を変化させる事もできたのではないかと思うのです。それに1組あたりの会話イベントの内容も充実したのではないでしょうか。今回の恋人同士の会話は、組み合わせによっては好感を持てるものもありましたが、差別意識を感じる内容やゲームの中の状況にそぐわない発言等が目立ち、多くは不快な印象を受けました。

FC版の第1作以来好きだったシリーズであるだけに、こんな形で幻滅してしまったのは寂しい限りです。（宮崎県　神楽巡）



神奈川県　バウーノサー住職

対象とするユーザーの絞り込みの難しさ

「重装機兵レイノス2」は、自機がA．Sというロボットの、アクションシューティングゲームである。ダッシュ、ブースト、シールドなど、ロボットならではのアクションを駆使して戦っていく。動きのひとつひとつに慣性や衝撃が表現されており、高いところから着地すればサスペンションが作動するし、銃を撃てば銃口から火花が散る。慣れるまでが大変ではあるが、ロボットらしい重たい操作感は他のゲームでは味わえない感触だ。

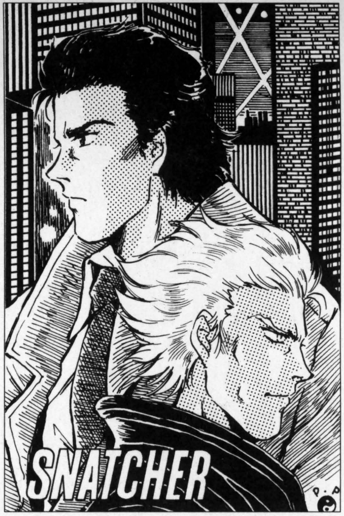
マニア向けのゲームでありながら、いくつかの初心者対策がなされているのにも好感が持てる。難易度はつねにリアルタイムで調整されており、生かさず殺さず的なスリルが保たれているので、初心者も上級者も適度な難易度で緊迫した戦闘が楽しめる。「オートエイミング」というシステムもあり、これは、銃口が自動的に敵を狙うというもので、オンにしておけば、操作に不慣れなプレイヤーでも敵を狙い撃ちすることができる。

このゲームは他にも独創的なシ

重装機兵レイノス2
[STG]

メーカー：日本コンピュータシステム（メサイヤ）／機種：セガサターン／価格：¥5,900／発売日：'97年2月21日

ゲーム批評場外乱闘



北海道　P.P

ステムを多く採用している。ライフが少しずつ回復していく。ステージクリア時のスコアによって入手できる武装が変わる。出撃前には機体を細かくセッティングできる、など……。

　しかし、実際はそれらのシステムも前述の初心者対策も、そのほとんどが負に転じてしまっている様に思う。ザコ戦ではちょうどいい難易度も、ボス敵ではうまく作用していない。オートエイミングは便利で軽快だが、ショットボタンを押すだけで敵が倒れるので攻撃が大味になってしまっている（かといってオフにすると敵を狙いながら弾を避けねばならなくなる。独特の操作感も災いして、超高度なプレイを迫られることになる）。

　スコアアタックでの武装集めや、詳細な機体のセッティングは、長く楽しめる奥の深いシステムではあるが、ステージ数が少ないため、システムに慣れた頃にはエンディングを迎えてゲームが終了してしまう（このシステムを活かすためには短いステージをいくつも連ねる必要があったのではないだろうか）。

　もし「レイノス2」のグラフィックやサウンドを全てチープにしたならば、あとには独特の操作感と、矛盾のあるシステムだけが残るのではないだろうか。「レイノス2」は難しい割にはやりごたえのない作品であるという感想をもった。しかし「レイノス2」の独特の操作感や表現方法は優れている。このまま埋もれてしまうのは惜しい。多くのシステム、操作感を昇華させた、関連作品が現れることを願ってやまない。

（岐阜県　若原光彦）

ファミコン時代のナムコの名作「キングオブキングス」

　ファミコン時代に、ナムコから発売されたファンタジーSLG。それがキングオブキングス（以下KOK）だ。今のナムコからは、SLGはあまり想像できないが、この作品は名作だと思う。

　KOKを簡単に説明すると、4ヵ国戦（＝4人対戦）まで可能な大戦略タイプのSLG（以下SLGは全てこの意）。ユニットは人かモンスターというゲームである。

　そして、なぜこのゲームが名作かというと、それはユニットの多彩さにある。ユニットの種類は、クラスチェンジによる進化を含めても、20数体。現在のSLGからするとどこが多彩だ、ということになることになるかもしれない。

　しかし、考えてみてほしい。SLGのユニットの能力値の表し方は普通2通りある。大戦略タイプの部隊単位のもの。そしてファイアーエムブレムなどの体力タイプ、すなわち個人単位のものだ。前者の場合、ユニットの種類は多いが、設定される攻撃力は、対空・対地といったふうに数種類が普通である。後者の場合、能力値の上下だけでは、ユニットの差別化がしにくい。ファイアーエムブレムでも、クラスによって得手不得手があるが、最終的には、キャラは能力値がMAXになり、能力的にみて同じようになる。KOKは1ユニットが1部隊のSLGだが、全ての種類のユニットが、全ての種類のユニットに対して違う攻撃力を持っている（20数種類のユニットが20数種類の攻撃力を持っている）。つまり、全てのユニットが得意とするものと、苦手とするものを持っているのである。そしてこれが非常に高い戦術性を生み出している。

　また話が大戦略になるが、大戦略では何種類もユニットがあっても普通それら全てを使いはしな

キングオブキングス【SLG】　メーカー：ナムコ／機種：ファミコン／価格：¥5,900／発売日：'88年12月9日

い。戦闘機なら戦闘機、戦車なら戦車の中で一番強いものを使用する。KOKでは全てのユニットに得意とする相手がいるので、ほとんどのユニットを使用する。しかも攻撃側が有利なシステムのため、必然的に相手の苦手を雇うことになるから余計である。

レベルアップもあり、その場合でも、上がるのは攻撃力だけである。そのため、どんなユニットでも簡単に全滅する。大事に育てたユニットがあっけなく死ぬショックは大きい。ゆえに強いユニットほど使いにくいというジレンマが生じる。よくユニットが死ぬ中で、強くなったユニットには、自然に思い入れが生じ、使い捨てになどできなくなるのだ。そしてこの、簡単に全滅するということが、ゲームに緊迫感を与え、よりスリリングな戦いを呼ぶ。

多彩なユニットによる高い戦術性と、緊迫感のある戦い。この2つがこの作品のおもしろさである。SLGが好きな人なら是非やってみてほしい。ただし、まわりに対戦できる人がいる場合に限る。そう、この作品の最大の欠点ともいえるが、コンピュータが全くバカなのだ。はっきりいって1人用だと、戦術も緊迫感もなしで勝利できるだろう。

この作品は消え去るには惜しい。だからナムコさん。ナムコミュージアムでもいいから、この作品をリメイクして下さい。パワーアップするのは、思考ルーチンとマップエディタ。そうしてくれれば私はプレステを買うが……やっぱり無理だろうな。

（兵庫県　中野忠明）

データで検証する パワプロとプロ野球

野球ゲームの制作者は、必ずしもプロ野球好きとは限らない。野球ゲームの定番である実況パワフルプロ野球もこれにあてはまる。ゲーム内の選手の能力が実際の成績に基づいていないからである。だが、このゲームはIBMBISプロ野球記録使用と記載されている。

果たして本当に使用されているのだろうか（IBMBISは、得点圏打率、盗塁阻止率から本塁打の平均飛距離など、あらゆるデータがすべてそろっている）。

「実況3」から例を挙げてみたい。'95年度のチェコ選手（広島）と湯舟選手（阪神）の成績を見てみよう。

防御率　2・47（チェコ）
　3・96（湯舟）
被安打率チ6・63（リーグ3位）
　湯9・12（ワースト3位）
被本塁打率チ1・16（リーグ1位）
　湯1・20（ワースト3位）
制球率　チ4・79（ワースト2位）
　湯4・34（ワースト1位）

ここで問題。ゲーム内でコントロールの数値が高いのはどちらだろうか。成績を比較してみると、チェコ投手の方が勝っているが、チェコ投手が112に対し、湯舟投手は145と湯舟投手の方が高い。これは明らかにおかしい。

打者の方からも一つ。ブリトー選手（日本ハム）'95年に56試合で21本塁打という驚異的な数字を出した。130試合に換算すると48本とパリーグ本塁打王、小久保選手（ダイエー）の28本を大きく上回る。

が、ゲーム内ではブリトー選手の打撃パワー120でP・H（ホームランが出やすくなる能力）なのに対して小久保選手は178でP・Hと、ブリトー選手が過小評価されている（仮に130試合だったとしても140～150が妥当なはずである）。

このように成績とゲーム内の能力に差がある選手は半数を超えている。特に投手は、これに加えて、球種があやふやで投げたことのない球種が投げられていたり、投げられる球種が投げられなかったり



大阪府　B地区

実況パワフル野球3 [SPG]　メーカー：コナミ／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,500／発売日：'96年2月29日

ゲーム批評場外乱闘

とさんざんである（球速や球のキレも同様）。
これらの点から制作者は、選手の能力を杜撰に設定していることがわかるだろう。データに基づいて選手の能力を設定できないのなら、いっそのこと普通の野球ゲームにしてもらいたい（チームエディットでも可）。野球ゲームとしては完成されているのだから。
今までのままなら、ＩＢＭＢＩＳの信憑性を貶め、プロ野球選手の人格を著しく傷つけているだけに過ぎない。何らかの改善を求む。（愛媛県　逍遙）

私が「トバルNO.1」の操作法を支持する理由

何故、３Ｄ対戦格闘ゲームのシステムは、ストⅡと同じ物（レバー上ジャンプ、下しゃがむ）が大半を占めているのかが解らない。もともと2Ｄ格闘ゲームに合わせて設定された操作法を無理矢理ポリゴン格闘ゲームに当てはめているようだ。最近は「避け」や「奥移動」によって、３Ｄの特徴を活かしたものが増えているが、「バーチャファイター3」等は、「右避け」と「左避け」の操作に明らかな違和感がある（右避けの場合、しゃがんでからボタンを押さなければならない）。「闘神伝」のように左右移動共に1ボタンで動けるものはまだマシだが、「3Ｄ」に最もふさわしい操作法は、やはり「トバルNo.1」だろう。十字キーだけで地上移動が出来るコンパクトさ。今の段階ではバランス等で改良する余地があるけど、ほぼ同じ操作感覚で「クエストモード」のような、いわゆる「空間遊び」が出来るのも大きな利点。ずっと将来性のあるシステムだ。「闘魂烈伝」シリーズの様に、キャラの向きに関係なく、十字キーだけの移動が出来るのも良い。格ゲーではないが、「バーチャロン」「マリオ64」のような感覚で動かせるのは、実は一番良い方法なのだ。「ストリートファイターＥＸ」の様に2Ｄ操作と同じにしてもかまわないが（本当は嫌だけど）、「クエストモード」の様に、3Ｄの可能性を広める遊びのために、私は「トバル」のレバー操作を絶対支持する。（北海道　宮塚圭輝）



和歌山県　志賀史生

セガ・バンダイの合併劇。私の提言。

ゲーム批評関係に投稿するのは初めてですが、1月23日に起こったセガとバンダイの合併に対して1人のユーザーとして意見を言い

私のゲーム批評作法

本誌ライター
林村わたる

僕は良い点、悪い点を同じように書いていくというスタイルはあまり好きではありません。人によって好きなゲームが違うのは、そのゲームのどこに惹かれたかというところが違うからだと思うんです。たぶんそのバランスも。同じゲームを、操作性イマイチだけどストーリーがイイと感じる人もいれば、ストーリーいいんだけど操作性がなあ、と感じる人もいる訳で。多分前者にとってはそのゲームは良いゲームで後者にとっては悪いゲームです。良い点、悪い点を同じように書いていくと、その評者がそのゲーム全体をどう感じたかという点が薄まってしまうような気がするんです。だから、良い点、悪い点に限らず、そのゲームで語るべき所に絞って、僕は批評を書いていきたいと思ってます。だから、多分僕の文章はバイヤーズガイドにはならないと思います。場合によっては偏ってますから。

たいと思います。
　まず賛否両論の意見があるでしょうがこの合併に個人的には賛成です。何故なら今までセガの持っていたマニア向けと言うイメージをぬぐい去り低年齢層や、一般ユーザーへのアピールをしやすくなるからです。またバンダイの持つ様々な版権を独占できることによるソフトの充実や、セガのキャラクター商品の多様化（プラモデルや、子供向けのおもちゃ等）といった所も魅力の一つだと思います。そして会社の規模が大きくなる事によるメーカーのイメージアップとともに、大企業の安心感から各ソフトメーカーの協力性も変わってくると思います。

　ここまでは良いことばかりを書きましたが、不安がない訳ではありません。中でも1番重要なのは、今後のサターンがどうなるかです。今現在サターンの売れ行きは、あまり良いとは言えない状況だと思います。主だったサードパーティと、キラーソフトのほとんどをPSに取られてしまった事とハードを買わせるだけのソフトが、今後のラインナップにない事が原因だと思います。それに、最近の急速な技術の進歩や、CD－ROMの容量の限界による2枚組・3枚組のソフトの増加、そして全社的にアーケード基板のレベルが上がって来た事によるCD－ROMゲーム機そのものに限界が来たように思います。これらの理由から今後サターンを買う新規ユーザーは、どんどん減ってくると思います。

　こんな状況の中で合併後のセガバンダイがゲーム業界に強くアピールして行くためには、アーケード基板であるモデル3とある程度の互換性のある業界初のDVD対応の新機種を発売する等して、ゲーム業界を再び震撼させて行くしかないと思います。セガバンダイには、ある意味期待していますが、実際に何をするかを発表しない事には不安材料が多すぎます。ハードメーカとしての誇りを忘れずに、そしてユーザーの期待だけは裏切らないように今後の動きを見ていきたいと思います。

（大阪府　A2UI）



宮城県　山猫

変貌するゲームのCMと私の不満

　次世代機というゲームが我々の目の前に現れて以来、ゲーム業界で一番変化したのはCMではないだろうか。しかし、CMを見て「だまされた」と思う回数も次世代機の登場により増えた。特にムービーを使用したCMには、多くだまされている。そもそも、CMに使われるゲーム画面のほとんどをムービーが占めるというやり方は反則ではないだろうか。双方向のコミュニケーションがゲームの特徴である。その中でムービーとは一方通行のコミュニケーションである。それ故、メーカーとしてもカッコよく作りあげているのだろうが、これだけではゲームではない。映画やドラマと同じだ。ゲ我々はゲームを買いたいのだ。ゲームの中にムービーがあるのは、別に不満はないが、それがさも、ゲームそのものであるがごとくCMすることには大いに不満がある。結局、ムービーのシーンばかり見せられたところで我々は、そのシーンでは遊ぶ事ができない。

　また、このような事を書くと必ず「CMに使われるムービーは、そのゲームそのものではなく、イメージとして使っているんだ」と言う人がいるが、数々のゲームCMをみる限り、ムービーの使われ方は、イメージなどという抽象的なものではなく、「これがゲーム画面だ!!」というような直接的なものに感じる。それに、そもそも、物理的に満足を与える商品ならまだしも、感覚的に満足を与える商品のイメージCMというのは危険

ゲーム批評場外乱闘

ではないだろうか。こういった商品の場合イメージというものは見た人それぞれが感じていくもので、それを買う前から「これがイメージだ!!」とCMで流されたら視聴者はイメージの上にイメージを重ねていき、最終的なイメージと製品との間にギャップが生じるのは明らかである。しかも、この場合、視聴者の出発点が、ゲームの中で1番カッコいいムービーのシーンなので、イメージとしてこれよりカッコ悪くなるはずがないので、実際買ってみたら「意外におもしろい」というような驚きは少なく、「何だ、これ」というような、失望感ばかり感じてしまう。しかし、それは買ってしまった後、購買者はまんまとメーカーのワナにはまってしまっているのである。となると、これはもう誇大広告と言われてもしかたないと思う。ので、こういう事をさけるためにも、メーカー側はユーザーが最も接するゲーム画面でCMを作り、後はユーザーの判断におまかせするといういさぎよい態度をみせてもらいたい。（熊本県　切間かけまる）

バカゲーこそゲームの王道。すばらしいピエロの登場を待つ

ピエロは笑われ馬鹿にされ、空中ブランコの花形スター、珍獣猛獣に比べ日陰の脇役に見えてしまうかもしれない。でも、彼らのいないサーカスを想像してみた時、それは何とも味気ない事だろう。

バカゲーも同じ事だ。ピエロが実はサーカスの主役であるように、バカゲーこそがゲームの本道であり、大黒柱なのである。それなのに、ゲーム業界というテントの中では神技的なアクロバット、世界中から集められた動物達、そして太股もあらわなショーガール達が客の目を魅きつける一方、ピエロの存在はますますないがしろにされている。全てが一時の驚きのみで過ぎ去っていくのはこの為だ。おちゃらけたクソゲーを作れといっているのではない。そんなのは作ったものがバカなだけでバカゲーとは言わない。バカと天才は紙一重と言うが、バカゲーと名作ゲーの違いがそれ以上に判然とせず、例えば「マリオブラザーズ」を知らない人に言葉だけで説明しようとするとこうなる。「オーバーオールを着たヒゲオヤジ2人組が、下水に住みついたカメやらカニやらを床の下からショックを与えて転ばせ、蹴り殺す」。また「パックマン」の場合、「口だけののっぺらぼうが地面に散らばったエサを、バケモノを避けつつガツガツと食いまくる。スパーエサを食うとバケモノも食えるようになり、食われたバケモノは目玉だけになり巣に飛んでいき、やがて復活する」、といずれも大変なバカさ加減。なぜこうなってしまうか、というと、アイディア主体でゲームを作っているからだ。そしてこの姿勢こそゲーム本来の姿なのであり、バカゲーこそゲームの本道とはこういう事なのである。名作になるかどうかは細かな完成度の違いに過ぎない。

もう一度言おう。バカこそはゲームの華。素晴らしいピエロ達に再び会える日を切に願う。ピエロならぬエロでなく。

（埼玉県　永沼純也）



埼玉県　みや

先に進むことのみを求め、何かを忘れていないか

最近のAVGやRPGにちょっとした失望感を抱いているのは私だけであろうか。

かつて次世代機と呼ばれ、夢のようなゲームを生み出すであろうと期待されたPS・SS。確かに以前では想像も出来なかった新しいエンタテインメントが育ちつつある。しかし同時に技術に溺れ、見た目のリアルさだけに固執し、肝心のゲームとしての面白さをな

いがしろにしているゲーム達も多く存在する。そしてそんな状況に麻痺し、遊び手達は絶えず新しいものを求めている。それが悪いこととは一概には言えない。ゲームの世界は不可逆で、常に前を見て走り続けることが要求されているからだ。しかし、走り続けている内に何が目的で走っていたのかを忘れないで欲しいと思う。ポリゴンやアニメーションやその他いろいろの表現方法はすべからく、ある一つの方向を向いていた筈だ。それは人間を表現する事。人間を表現する為に人間が存在する世界を構築する事。なのに、最近はそれがまるっきり逆転している。肝心の人間を表現せず、世界をリアルに表現しただけで終わる。それは見た目には衝撃を持って遊び手に受け入れられるだろう。しかし、心には残らない。人間の心に残るには、やはり人間が表現されていないとダメなのだ。



兵庫県　丸笹　剛

私は作り手ではなく、そしておそらく一生ゲームの作り手になることは無い。一介のしがない遊び手である。が、それゆえに愛して止まないゲームが、単なる最新技術の展覧会になってしまっている現状に我慢がならないのだ。技術はやがて廃れ、忘れられていく。しかし、優れたドラマはいつまでも人の心に刻まれ続ける。

私は荒涼としたゲームという砂漠の中で、今日もオアシスを探し求めている。（滋賀県　高橋毅）

操作性、システム、スピード。ゲームの基礎について考えた

昨年末、数年ぶりに家庭用ゲーム機を買いました。機種はスーパファミコン。さっそく中古ソフトを買い漁り、片っ端から遊んでみました。

で、思ったんですが、操作性とシステムとスピードの3つは、人の好みによらないんじゃないでしょうか。

ストーリーや難易度、世界観やキャラ設定といった部分は、「これはいい！」と言う人もいれば、「何これ？」と唸る人もいるでしょう。これらに正解は無く、客観的判断に苦労します。

しかし、前述の3点は、優れていればいる程良いと思います。誰も、移動に時間のかかるSLGや、体力回復魔法を使う際に現在の体力が表示されないRPGなんかやりたくないでしょう。「システムは悪いけどシナリオが優れているゲーム」より「シナリオは稚拙だけどシステムが整備されたゲーム」の方が、何度も遊べるのではないでしょうか。

こんな事を書くのも、新品480円で買ったRPGが、その発売年度からは想像もつかない程不親切だったからです。

というわけで、メーカーの皆さん、土台作りはきちんとやりましょう。

（千葉県　鼻くそビリヤード）

ゲームがなぜ今つまらないのか。私の持論

今ゲームは楽しいのか？　一言でいうと「楽しくない！」である。そんな事はない。と言う人もいそうだが、事実つまらない、またはつまらないものが多い。そんなこと言うと反感を買いそうだから正確に言う。「ゲーム業界全体で、楽しくない」と言う事である。

確かに楽しいゲームも多いが、クズなゲームはそれ以上に多いだろう。実際キャラゲーは当たりハズレが多いし、ゲームセンターでもクソゲーが多い。嘘だと思ったら、ゲーセンやおもちゃ屋に行けばいい。ゲーセンの台の換わりの早さ、コンシューマ（スーパーファミコン、プレイステーション以下PSやサターン以下SS）の値段の落ち易さなどを見ればわかるだろう。面白くないゲームはすぐ





神奈川県　小布施叔美

に安くなる、なくなる、などの措置をうけている（この場合市場に出回りすぎて値段が落ちるとか考えない）、というか、うけざるを得ない。店の方も商売でやっているわけで、売れない商品を扱いたくないから当然である。メーカー側もそれをわかっている（わかっていないと、商売にならない）のでとにかく1本でも多くヒットをだそうと四苦八苦しているが、そうそううまく行かない。それで1本でもヒット商品がでると「続編作っときゃあ売れるだろ」みたいな感じになり続編を作るが前作のマイナーチェンジ程度でしかないものが多く、結果的にクソゲーになる。でもやっぱり安易に続編を作ってしまう。なぜだろうか？

それにはいくつか問題があると思うが、まず開発時間の問題が挙げられると思う。通常ゲーム製作には1年かかる。開発費は百万単位でかかっているだろう。内訳として広告料、備品の消化率、給料、雑費など様々。一人で作るのではないから最低、一本のゲームを作っているとき数人はかかりっきりになるし、備品も人数分必要になってくる。「製作に1年かかって開発費にウン百万かかりました。でも売れませんでした。ごめんなさい、社長」では洒落にならない。そうならないために開発者は続編を考える。「あのゲーム面白かったけど、ここをもうちょっとこうすればもっと面白いかも…いけそう！」とか考えて作ったのならまだいいが、大抵「新作出して危ない橋を渡るより、続編作っときゃいいかな？」などと考えている開発者がいる（ように思われる）から困る。当然、そういったものは前作のマイナーチェンジ程度でしかないものが多く、システム的に何も変わっていないものがほとんどで、前作程のインパクトはなく駄作に終わる事が多い。それでも売れる、何故だろう。理由は移植の問題があると思う。ゲームセンターでヒットした作品は大抵ＳＳやＰＳに移植される。もちろん面白いので売れる。ゲーセンに通っている人は「おっ、あのゲームの続編か、やってみようかな？」となり、やってみて面白ければ移植ソフトを買う。

面白くなければ当然買わないわけで売れない。ゲーセンからもなくなっていく。しかし、小さい（ゲーセンに行かないような）子供たちは買ってしまうだろう。彼らにとってはゲーセンで新ゲームが出て廃れても、それは知らない世界の事であり、ゲーム雑誌の新作ゲーム情報が新作なのだ。当然前作を遊んで面白いと思った子供はクソゲーだと知らずに買ってしまい泣く事になる。泣く人は増えても市場は（一時的に）潤う。結局メーカーの売上げにしてみれば「ゲーセンではヒットしなかった

ゲーム批評編集部の選定基準

それでは選者を務める編集部員に聞いてみましょう。まず古庄編集部員は「変なゲームの批評とか好きですね。文体的には硬めでも軟らかめでもＯＫ。内容ですよ、やっぱり」。次に小野副編集長は「簡潔な中に、評者個人の独自の視点が感じられる批評が好きです。マニアックかつマニアックすぎないタイトルがいいな」。さて最後に斎藤編集長です。「型にはまった批評はあまり好きではありません。個性を持ちつつ、極端に偏っていない批評、その人が感じた気持ちが素直に伝わってくる批評が好きです。ユーザーだから持てる視点というのも必要ですね」。

大事なのは、そのゲームから何を感じたかということ。批評だからこういうスタイルで、といった考えはひとまず置いて、感じたことを素直に書いてみましょう。それも立派な批評です。いいのができたら編集部に送ってみて下さい。編集部一同お待ちしております。



埼玉県　永沼純也

けど、コンシューマで売れた」と言う事につながってしまう。そういうことをするとどうなるか？ もしも仮に調子に乗って続編の続編を作っても子供だって馬鹿じゃないから買わない、ゲーセンに行っているゲーマーは当然買わない。続編の続編がゲーセンに出ても1、2回でやらなくなるだろう。結果メーカーは潰れてしまう。もし、反省して別の質の良いゲームを作っても、一度騙されたメーカーに対するユーザーの信用はそう簡単には回復しない。そういうものでしょう？ 今流行のリニューアルソフトにたいしてもそう。今スーファミでドラゴンクエストが出てるけどみんなリニューアルしたドラクエがしたいから買うわけだよね？ ファミコンと全然変わんなかったらファミコンのドラクエ探してやるの。例え店屋にある数が少なくてもどうしてもやりたい人は探すよ。ハードもグレートアップしたんだから絵とか直すだけじゃなくてもっとやる事あるでしょ？ ゲーム性が変わるほど変えるのは問題だけど、セーブできる場所を増やしたりして便利にしたりしたらどうですか？ 昔ほど気合いの入ったゲーマーがいない今、重要な事だと思うよ。攻略本を見ないと分からないイベントとか入れる事に抵抗はなかったんですかねえ？ 新しい要素の性格システムもあまり意味がない気がするし。オープニングであれほど悩んで決定した性格がアイテムひとつで簡単に変えられる事にどう思います？ 一度クリアしないとできないイベントは長く遊ばせる工夫なんだろうけど、あんなのファミコンのドラクエにありましたか？ 結局なんだかんだいってもファミコンからスーファミへの移植でしょ。そんな事（移植を悪く言っているわけではない）している時間があったら新作を早く見せて下さい。頼みますよ。堀井さん。

色々いったけど結局言いたい事は「良い物を作れば売れるぞ」ってこと。雑誌に紹介されて、期待しているゲームに選ばれたらうれしいでしょ？ やっぱ。だったら期待に応える物を作ろうよ。開発時期が間に合わなくて中途半端でリリースするような事やめようよ。初めっから雑誌に書いた発売日に間に合わないって分かってたら掲載の時期を見合わせればいいんじゃないの？（もっとも発売日を大まかに決めてから開発するらしいが）もし、どうしても間に合いそうになかったら、「良い物にするため遅れます。ごめんなさい」って雑誌に載せるくらいできないの？ ユーザーは早くてクソゲーやるより遅くても良い物を望んでいるはずだよ？ 自分の手がけているゲームの前評判良かったら嬉しいでしょやっぱ。でも、いざ発売されてみてクソゲーとか言われてたらどう思う？ 雑誌で期待されてるゲームにでる位だからみんな待つよ？ 待ってる間にユーザーの気が変わるかも知れないって？ じゃあ言うけど、ドラゴンクエストとかFFはさんざん待たされたけど欲しい人は待って買ったよ。発売日に予約したり学校休んで並んだりして。さんざん待たされたってブーブー言ってたけど発売されたら満足してたよ？ わかる？ だから安易に続編なんか作んないでね。良いゲームの続編ほどみんなが期待している物はないんだから。

あんた達も商人であるまえにプロなんだろ？ プロだったら妥協しないでくれ。みんなの期待に応えて良いゲームを出してくれ。そう私は言いたい。

（新潟県　細貝健司）

任天堂で育った世代から眺めるゲーム業界の今

やっぱり10年ゲームファンを続

ゲーム批評場外乱闘

けてきて気になるのは、これからの若い世代の人たちですよね（松っちゃん風）。

　任天堂を中心としたゲームで育った僕なんかは、本当におもしろいゲームに囲まれて思春期を過ごせたと、胸を張っていえる訳やしね。マリオやら、ゼルダやら、エニックスのドラクエやら。いうてもマンガでいうところの手塚治虫、アニメでいう宮崎駿に匹敵しうる作品たちやったと、奇妙な誇りすら感じながら、そう思うんです。

　そりゃゲームより楽しいことなんて、中・高生の頃や今においてまでたくさんある。女の子とデートとしたりする方が、ファイアーエムブレムをやるより数倍楽しい。オグマは思い通りに動くけど、恋人はほら、思い通りに動かんというより、思わぬ行動に出るというおもしろさがあるし。

　けどそれでも、そんな毎日毎日楽しいことがあるわけちゃうし、学校でイヤなこととかあったりする中で、いつも一定して「楽しさ」を与え続けてくれたものが、僕にとってはファミコンを初めとするビデオゲームなんです。

　僕は中学生の頃から家のはなれに個室が与えられていたから、それこそゲームその他、したい放題やった。小学生の時はゲームは人並みに1日30分とか規制があったけど、それが突然なくなって、自由になって、もう来る日も来る日も夜はファミコンばかりしてた。学校に隠れてはバイトしては、半分以上ゲームにつぎ込んで。7、8千円のソフトが、高いと思わんかった。安いと思てたかもしれん。雑誌で欲しいゲームをピックアップしては購入し、たまにあるヘンなゲームに絶望したりしとった。けど任天堂のソフトと他社の大作を中心としたラインナップで購入していれば、別に大して被害はなかった。元々僕はクソゲーとかいう風にあんまり感じないほうなんかも。どれもそれなりに制作者の苦悩やあきらめが感じられて、おもしろかったような気がする。

　ただ、これから本題のようなもんやけど、プレイステーション（ＰＳ）を中心とするたくさんのゲームの群れ。これはいただけん。正直に。こんなん6千円だしてゴミ買ったんと一緒やいうゲームが多すぎる。ゲームに熱が感じられへん。

　何やろう。ほんまに。商売として成功すりゃそれでええのか？　なんか「ええ」という大人の答えが帰ってきそうやけど（笑）。もしそうなら、そこがＳＣＥの情けないところやないかと思う。

　「もうＰＳのゲームは『ＦＦ』と『ＤＱ』しか買わん」と思っているユーザーは僕だけやろうか、もし「ありえないと誰もが思っていたこと……『ＦＦ』と『ＤＱ』が任天堂から離脱！」という状況がＰＳで起こった時、果たしてＳＣＥは今の任天堂のように孤独に戦っていくことができるんやろか、そう考える。「人に頼るな自分に頼れ」。任天堂のＣＭにあったあの言葉は、一体誰にむけて発せられたものやったんやろうか、とか考える。「ポポロクロイス」と「ワイルドアームズ」と「アランドラ」がみんな同じに見えるという、まるで外人が日本人を初めて見た時のような感想を、誰にぶつけたらエエんやろかとか、そんなことまで（関係ないがな）考える。

　けどＰＳには良い意味で実験的な作品も多い。任天堂は「商品のレベルに達してない」とか言いそうやが、それはほっときゃいい。

　「最初は認めてもらえない」という要素は、新ジャンルの開拓という意味においてはアリだと思うから。クソゲーとは違うよ、一枚も二枚も。「アクアノート」や「太陽のしっぽ」、「ＤＥＰＴＨ」



栃木県　ナムコ1975

ゲーム批評場外乱闘



東京都　紅の藤川忍

等は、僕はそんなにおもしろいと思わなかったというか、もうちょっとでアレなゲームの仲間入りなんやけど、すごく新しいことやとは思うし、こういうのがもっとたくさん出てきて欲しいと思う。結局そういう新しいことを開拓するのをやめたらアカン、そういうことなんやろう。そんでその中で、「駄作」と烙印を押されてしまうようなゲームも、必要やと僕は思います。こういう考え方、任天堂は嫌ってるんやろうけど。「その1本で楽しませないでどうする、プロだろう！」ゆう感じで。それも間違ってはいない、そう思うけど。

けどちょっと任天堂のクソゲームも見てみたいな、N64で。誰もが「うげぇ！」と思うようなヤツ。

まあ、そんな風に今はまだ僕の中ではPS・SS・N64は三つ巴なんですよ。PSはイクやろうけど古くからのゲームファンとしてはまだちょっと諸手を挙げて受け入れられんなあとか、SSはバーチャよりもAVGが良いのでそっちで売れば？　とか、N64は特に何もいうことないから、まあ体に気をつけて頑張ってな、とか。

で、そうなるとゲームのこれから、未来についてゆう話になるけど、これは僕は「作家性」が大切やないかと思ってます。いまだにそのレベルに達してへんって、おそらく未成熟ですよ。別にそのゲームを考えた人だけ有名に、ていうだけやない。それ意外の「これはワシらがつくったんじゃ」という責任の代表を明記していないというのは、社会の常識（ってあんま詳しないけど）からしてもおかしいと思います。素人ちゃうねんから。「パラッパラッパー」のシナリオ、伊藤ガビンさんが書いてるなんて、全然知らんかったら、もっと早うに買っとったのに。

やっぱり堀井（雄二）さんや宮本（茂）さんのように、その名にかけて責任をもってつくったゲームの方がおもしろいし、売れてるし、「熱」もある。たとえ「駄作」でも、名前が明記してあれば、その人のつくったゲームは、これからは用心しようと考えられるわけやし。また、代表も決められへんようなゲームは、その時点でやばいと思えるようになるし。

そんなところです。

最後に……SCEさんへ。

もういい加減「今年で次世代機戦争に終止符をうつ」など、意味不明なことを言わんとってや。

誰と戦争してるん？

そんで、その戦いに勝ったらレベルアップして魔王とか倒せるようになんの？

ユーザーと戦ってや。

ユーザーの信頼を得るための戦いをしてや。

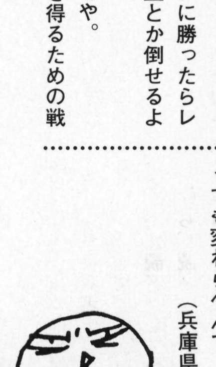
任天堂が強いのは、ユーザーといつも真剣勝負してるからなんやで。いうてもまだまだゲーム業界的には新米のSCEに、任天堂並の信頼を求めるのは酷かもしれんけど。けど、やってくれ。

今はどこもコアユーザーより一般層を取り込むのに必死やけど、最初から最後までそのマシンの基盤を支え続けてくれるコアユーザーは、自分と真剣に戦ってくれる会社なんかどうか一瞬で見抜く。そういう意味ではまだ信頼度の…ではN64→SS→PSなんかもしれん。売り上げと逆やな。

SCEさん、今のところその覚悟が貴社には感じられん。良いゲーム、つくってや。

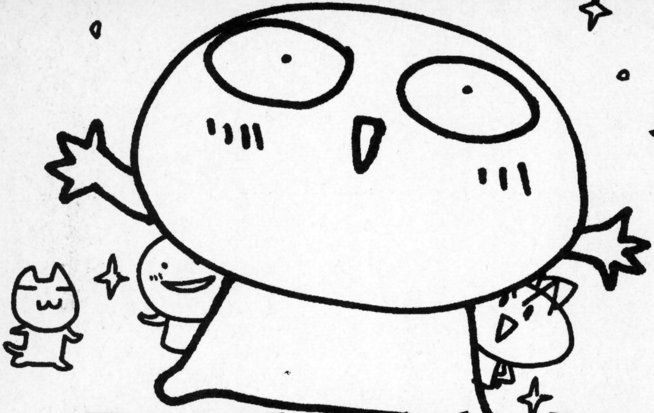
そうでないと、シェアは任天堂と、とって代わっても、ユーザーの心の中のシェアは、いつまでたっても変わらへんで。

（兵庫県　木下忠信）





読者のみなさま



ありがとう

いかがでしたでしょうか「投稿ゲーム批評」。

読者の批評、お便りからアンケートまで。ゲーム批評の読者の声を満載してみました。創刊号から10号までのアンケート。一度目を通しているのに、改めて読み返してみるととても新鮮でした。ゲーム業界の折々の出来事に対する読者の意見。ゲーム批評本誌の記事についての読者の意見、反論。

我々編集部も、その当時のことなど思い出し、懐かしい思いにひたってしまいました。

思えばゲーム批評も創刊号から数えて15冊目になろうとしています。人間でいえば、ようやく大人の世界を知り始める頃でしょうか。編集部一同、ここまでよく育ってくれたという思いでいっぱいです。勿論、編集部一同、力不足ながらより良い内容を目指して頑張ってきました。でも、それも読者の皆さんの応援がなければできなかったことはいうまでもありません。

ゲーム批評が書店に並んだ翌日に届く読者からのハガキ。小さなスペースに思いの丈がびっしり書きこまれた読者アンケート。あまりに長すぎて残念ながら掲載できなかった読者からの論文。その全てから、読者の皆さんのゲームに対する思いを強く感じ、それが私たちにとっても非常にいい刺激になってきました。

ゲーム批評はこれからも続いていきます。これからも大きく変化していくでしょうし、スタイルも変わっていくかもしれません。しかしそれも、私たちだけの力では不可能です。

そこには読者のみなさんからの支持の声、反論、お叱りの声、励ましの声がやはり必要です。その声を受け、ある時は勇気づけられ、反省し、考えさせられ、その結果、ゲーム批評も成長していくのだと思うのです。

これからも末永くゲーム批評をよろしくお願いします。そして、また読者の皆さんの声を伝える、こういった場を作ることが出来たらいいな、と思っています。

なんといっても、読者あっての本ですから。（ゲーム批評編集部）

投稿ゲーム批評
読者あっての本ですから

投稿ゲーム批評
第4巻第4号通巻第19号
1997年4月25日発行
定価750円（税別）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　斎藤亜弓
副編集長　小野憲史
編集部　古庄浩二
柴田英和
小田信介
日野勝彦
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　金子　健
常松良三
販売営業　長谷川安次
Special Thanks　brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641（販売）
FAX 03(3551)1208

Printed in Japan
ISBN4-944000-57-X

EDITORS' ROOM

編集部から

最近の編集部はまさに「DIBALO」一色。この前MACを買ったばかりの斎藤編集長は、「DIABLO」のためにDOS/Vマシンを購入。だが様々なトラブルが！（その詳細は次号のパソコン批評での斎藤編集長の新連載マンガを読もう）。小野PCゲームさんは「やっと私の時代が来た」とほくそ笑むが、自分のパソコンを会社に置いているため、2台目の自作を検討しているとかいないとか。この感染力、スゴイです。隣のパソコン批評編集長浜野さんは「DIABLO」を知ったその2日後には専用パソコンを組み立てて自宅に持って帰りました。「DIABLO」については次号のゲーム批評で大々的に扱う予定。是非読んで見て下さい。さて、さらに新メンバーを加え、ゲーム批評編集部はますますパワーアップ！　今まで以上に面白い誌面づくりを心がけたいと思っています。さらに号を重ね、20号が出る頃には、また「投稿ゲーム批評」を出すことができるかもしれません。そのためにも応援よろしくお願いします。そしてこれまで見守って下さって本当にありがとうございました。（編集部一同）

投稿ゲーム批評 表紙テレホンカードプレゼント

斎藤編集長の描いた表紙イラストテレホンカードを30名様にプレゼント致します。左のアンケートハガキに必要事項を記入の上、お送り下さい。締め切りは5月31日（消印有効）。発表は「ゲーム批評VOL.16（7月31日発売予定）」にて行います。

隔月刊 ゲーム批評 Vol.15 予告

第1特集　君は見たか、体験したか

DIABLO！…究極のゲーム。

「DIABLO」、このゲームには限りないドラマが内包されている。今、ネットを通し新しい境地が開かれる。

「DIABLO」の魅力／完全攻略「DIABLO」を倒す全て／「DIABLO」完全データ／インターネット「DIABLO」漂流記／スグ使える「DIABLO」英会話／徹底対戦「DIABLO」骨肉の戦い／本当に今おもしろいゲームとは

第2特集　育成、バーチャルな生き物たち。

たまごっちを始め今、育成ゲームやバーチャルペットが話題となっている。その魅力と現象を徹底検証。

たまごっち／森川くん2号によせる期待／犬から恐竜まで。バーチャルペットたち／制作者インタビューほか

第3特集　徹底実験、攻略本は必要か！?

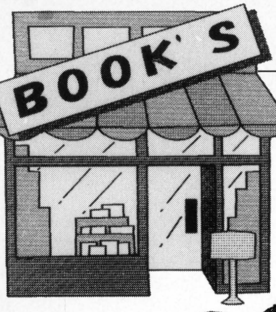
実験！！　このゲーム攻略本なしに解けるかシリーズ～ロマンシング　サ・ガシリーズ、ＤＱシリーズ、ＦＦシリーズ／良い攻略本、悪い攻略本他

ソフト批評（ブシドーブレード、ＦＦⅣ、鉄拳３、ブラストドーザー他）

次回「隔月刊ゲーム批評」は5月31日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。





アナタはこんなあやまちを犯していないか！？

コレが書店が嫌がる
ゲーム批評の購入客だ。



Produced by イワタカツト



この本は、ゲーム批評編集部に寄せられた批評、イラストなどの投稿と、ゲーム批評創刊号から第10号までの読者アンケートをもとにして構成した本です。本文中、読者の声や批評に関しては、あきらかな事実誤認、誹謗中傷、差別的表現、文字、文章の明らかな誤りを除いて、編集部は一切手を加えておりません。この「投稿ゲーム批評　読者あっての本ですから」は、読者の生の声を生のままお送りすることを目的としているのです。

（ゲーム批評編集部）

平成9年4月25日発行第4巻第4号通巻第19号　発行人・武内静夫　編集人・小泉俊昭　発行所・マイクロデザイン出版局　〒104東京都中央区湊2・4・1　TEL03・3206・1641（販売）　FAX03・3551・1208

こんにちは

定価：本体750円
※消費税が別に加算されます

ISBN4-944000-57-X C2076 ¥750E

POST CARD



1 0 4 - □ □

東京都中央区湊2－4－1 MGビル3F
マイクロデザイン出版局

投稿ゲーム批評
読者あっての本ですから
アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事　3つまで

つまらなかった記事　3つまで

どんな記事が読みたいですか

この本を購入した理由

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。